Лучшие подвижные и логические игры

для малышей от 3 до 6 лет

РИПОЛ КЛАССИК

SHOUT
SHARE
IT
WAKE

Annotation

Книга содержит описание подвижных и логических игр для детей 3–6 лет. Эти игры направлены на физическое развитие ребенка, а также на развитие его интеллекта, внимания, памяти, восприятия, творческих способностей и личностных качеств.

Книга адресована родителям, воспитателям и педагогам дошкольных учреждений.

- Елена Анатольевна Бойко
  - Введение
  - Игры для детей 3 лет
    -
    - Подвижные игры
      - Поезд из коробок
      - Делай как я!
      - Теремок
      - Игровая гимнастика
        - Мостик
        - Крутим-вертим
        - Проворные ножки
        - Палочка-выручалочка
        - Любопытная собачка
        - Нам преграды нипочем
        - Ласточка
      - Тематическая зарядка
      - Забавная гимнастика
      - Цыпленок
      - Зайчик-побегайчик
      - Юный альпинист
      - Игра с солнечным зайчиком
      - Ловцы
      - Заинька
      - Букашки и жучки
      - Поймай мячик!
      - Футболист
      - Ай, гу-гу
      - Прыг-скок
      - Детский баскетбол
      - Ку-ку
      - Прятки
      - Лиса и гуси
      - Попрыгунчики

- Цапля и лягушки
- Водитель грузовика
- Хождение над пропастью
- Преодолеваем препятствия
- Пшенная подушечка
- Лошадка
- Стрекоза
- Парашютист
- У кого больше
- Ловись, рыбка
- Море волнуется
- На рыбалке
- Найди шарик
- Веселое одевание
- Рассеянный
- Домик для Пуговички
- Игрушка-говорушка
- Игрушка «Кривляка»
- Летающая бабочка

- Логические и развивающие игры
  - Маленькое и большое
  - Сложи мисочки
  - Детская кухня
  - Растительные животные
  - Магазин
  - Кулинар
  - Одень куколку
  - Запомни узор
  - Собираем урожай
  - Отыщи такой же
  - Три медведя
  - Где чей домик?
  - Путешествие по городу
  - Веселый осьминог
  - Матрешки
  - Игра с пирамидкой
  - Сложи дорожку
  - Башенка из кубиков
  - Пирамида из кубиков
  - Ступеньки из кубиков
  - Расставь фигурки
  - Игра с крышками
  - Игра с мозаикой
  - Что быстрее катится?

- Зеркало
- Фигуры из веревочки
- Что спрятано в коробке?
- Узоры
- Найди игрушку
- Угадай не глядя
- Сравнение
- Исправь ошибки
- Страна воздушных шариков
- От мягкого до колючего
- Легкий и тяжелый
- Палочка с сюрпризами
- Игра с платочком
- Найди копию
- Чудесный трафарет
- Во что это можно превратить?
- Юный художник
- Отряд разноцветных человечков
- Две полосочки
- Одноцветные предметы
- Апельсин
- Маленький фокусник
- Тянем-потянем
- Тяжелое и легкое
- Найди бантик
- Многоэтажный дом
- Кто я?
- Узнай по походке
- Покажи по-разному

- Игры для детей 4–5 лет
  -
  - Подвижные игры
    - Игра с воронками
    - Прыжки в воде
    - Иван-царевич
    - Найди ножки
    - Подпрыгни до воздушного шара
    - Бегите, ножки, по дорожке
    - Маленький медвежонок
    - Салки-выручалки
    - Утки-утки
    - Гербарий
    - Садовник
    - Песочный колобок

- Кладоискатель
- Угости белочку орешком
- Воображалка
- Прыгай до флажка
- Лабиринт
- Пустое место
- Чудесная капуста
- Игры с обручем
- Прыгни в обруч
- Из обруча в обруч
- Вокруг обруча
- Спрыгни в обруч

- Логические и развивающие игры
  - Удивительное колесо
  - Да и нет
  - Пальчики-актеры
  - Подвижные ручки
  - Сорока
  - Пальчики
  - Человечки
  - Пять братьев
  - В гостях
  - Цветок
  - День рождения
  - Зайчики и лиса
  - Сосчитай животных
  - Большое и маленькое
  - Парные картинки
  - Картинки-загадки
  - Противоположность
  - Кто здесь спрятался?
  - Чудесная азбука
  - Угадай, кто я
  - Головоломки
  - Озвучиваем мультфильм
  - Мамы и малыши
  - Волшебные превращения
  - Перышки
  - Ласковые слова
  - Сложи картинку
  - Маленький сказочник
  - Игра «Чудесная бумага»
  - Вырезаем
  - Кисонька-мурысонька

- Картинки-вкладки
- Выставка форм
- Чудесный мешочек
- Солдаты строятся
- Зоопарк
- Кукольная одежда
- Вода для радуги
- Цветные дома
- Запомни картинки
- Разведчик
- Рыба, птица, зверь
- День рождения куклы
- Повторяем друг за другом
- Найди игрушку
- Делаем зарядку
- Бюро прогнозов погоды
- Один признак у всех
- Кто кем станет
- Угадай, что получится
- Трудные виражи
- Вниз по реке
- Назови первый звук в слове
- Закончи фразу словом на букву

- Игры для детей 6 лет
  -
  - Подвижные игры
    - Нарисуй солнышко
    - Съедобное – несъедобное
    - Галки летают
    - Прогулка в лесу
    - Не перепутай сигнал
    - Огородники
    - Скульптуры
    - Рыбалка
    - Летает – не летает
    - Вода, земля, воздух
    - Кто сказал «Мяу»?
    - Веселые тройки
    - Состав
    - Зайцы в огороде
    - Угадай, кто
    - Запрещенное движение
    - День и ночь
    - Волк во рву

- Что игрушка расскажет о себе
- Белые медведи
- Овощи, фрукты, ягоды
- Живая цепь
- Два мороза
- Прилипшая рука
- Жмурки
- Почтальоны
- Группа, смирно!
- Волшебник
- Ладонь в ладонь
- Поменяемся местами
- Я знаю
- Мышеловка
- Робот
- Скульптор и глина
- Слепой и поводырь
- Пантомима

- Логические и развивающие игры
  - Снеговики
  - Сделай сам
  - Замени звуки
  - Сравнение
  - Сделай слово
  - Угадай предмет
  - Подскажи словечко
  - Сказочный лабиринт
  - Собираем урожай
  - Давай порисуем!
  - Придумай загадку
  - Птичка
  - Жадная жаба
  - Показ мод
  - Придумай рассказ
  - Коврик для куклы
  - Мы со звуком [М] играем…
  - Магазин ковров-самолетов
  - Забавный зоопарк
  - Глазомер
  - У мышки в норке
  - Что такой длины? Ширины? Высоты?
  - Пляшущие человечки
  - Скороговорки
  - Где ошибся Буратино?

- Пары картинок
- Пары слов
- Говорящие рисунки
- Поезд
- Чего на свете не бывает!
- Назови соседей
- Узнай, кто я
- Разбитое стекло
- Полицейский
- Муха
- Угадай, что спрятано
- Волшебные очки
- Яркий и желтый
- Четвертый лишний
- Отгадай загадки
- Лишнее слово
- Найди отличие и сходство
- Группировка слов
- Кто больше?
- В мире животных и предметов
- Сюжетный рассказ
- Что я делаю
- Кто раньше?
- Самый-самый
- Чего больше?
- Чем измерить?
- Богатыри
- Большой-маленький
- Толкование пословиц
- Буква заблудилась
- Что бывает?
- Отгадай по признакам
- Подбери рифму
- Логическая цепочка
- Запомни стихотворение
- Художник
- Разведчики
- Наоборот
- Определи по звуку
- Угадай, кого загадали
- Что я слышу
- Как и почему
- Найди шесть отличий
- Ванная комната

- Учимся запоминать
- Портрет из овощей
- Разговор по телефону
- Светофор
- Ассоциации
- Сказка

- Игры, формирующие у ребенка представление о времени
  - Часы
  - Бегут-бегут минутки
  - Как подружиться с будильником
  - Что ты знаешь о времени?
  - Тик-так
  - Знакомство с календарем

Елена Анатольевна Бойко
Лучшие подвижные и логические игры для малышей от 3 до 6 лет

Введение

В дошкольном возрасте первостепенное значение имеет игра. Игра – это своеобразная работа малыша, которая помогает ему овладеть новыми сенсорными и моторными навыками. Игра расширяет познания ребенка о себе и о мире. Играя, малыш накапливает знания, осваивает язык, учится логически размышлять, общается и развивает воображение. Подвижные игры позволяют детям физически окрепнуть, стать сильными и выносливыми.

Подвижные и логические игры в этом сборнике подобраны таким образом, чтобы сблизить малышей с родителями, воспитателями и друг с другом.

Игры, представленные в этой книге, позволят родителям и воспитателям организовать занятия таким образом, чтобы учесть желания и интересы ребенка, раскрывая тем самым его потенциальные возможности и способности. Эти игры проверены многолетней практикой. Участие в них облегчает детям обучение дома и в детском саду и подготавливает их к умственной работе, необходимой для обучения в школе.

Игры для детей 3 лет

Для того чтобы все заложенные в ребенке возможности могли реализоваться, чтобы он вырос умным и сообразительным, необходимо прислушиваться к малышу, стараться понять особенности, присущие его возрасту, оценивать его индивидуальные способности.

Трехлетний возраст знаменует окончание раннего детства и начало дошкольного возраста. Малыш начинает осознавать себя отдельно от мира взрослых, он начинает более самостоятельную жизнь. Ребенок уже накопил некоторый опыт, он довольно много знает, умеет и, конечно, стремится к новым знаниям. Помогите ему в этом.

В познавательном развитии дошкольника главное – это знакомство с окружающими его предметами. Их форма, величина, цвет, расположение в пространстве, передвижение – вот то, что привлекает ребенка.

Игры и упражнения, которые предлагаются для детей этого возраста, строятся на действиях ребенка с разнообразными предметами и изучении их свойств. Для развития восприятия приведены игры, в которых ребенку надо сравнивать предметы по цвету, форме, размеру и находить среди них одинаковые. Важно при этом обращать внимание на одни свойства или признаки и игнорировать другие значимые особенности предметов, например их назначение. Это может вызвать у малыша затруднения, и тогда понадобится ваше участие.

Особой ценностью подвижных игр для этого возраста является возможность одновременно воздействовать на моторику и сознание малыша. Дети 3 лет проявляют большой интерес к предметному миру, поэтому многие подвижные игры основываются на действиях с предметом и на стремлении малыша получить данный предмет в руки. В младшем дошкольном возрасте у детей еще недостаточно развито стремление к победе, поэтому в предлагаемых играх содержатся лишь элементы соревнования, которые подготавливают малышей к правильной оценке своих возможностей и достижений.

Игры, направленные на развитие внимания, потребуют от ребенка тщательного изучения свойств предметов и их сопоставления, выявления их сходства и отличия. Развитию вербальной памяти способствует участие ребенка в ролевой игре, где запоминание слов является необходимым условием выполнения малышом определенной роли.

Некоторые игры направлены на тренировку зрительной

памяти, другие ориентированы на развитие мышления ребенка. Трехлетнему малышу наиболее подходит решение мыслительных задач, требующих понимания строения предметов и их взаимного пространственного расположения. Подобным задачам отводится значительное место среди описанных в этом разделе.

Следующая группа игр направлена на активизацию творческих способностей ребенка, стимулирование его воображения. Ребенку необходимо будет отмечать одновременно разные качества предметов, искать разнообразные варианты интерпретации одной и той же ситуации или рисунка. И наконец, математические игры и упражнения помогут ребенку научиться определять количественные отношения между предметами.

Занимаясь с ребенком, помните, что целенаправленность его действий лишь только начинает формироваться. Малышу еще очень трудно следовать намеченной цели, он легко отвлекается и переходит от одного занятия к другому.

Быстро наступает утомление. Внимание ребенок может сосредоточить одновременно только на небольшом количестве предметов. Интерес у него возникает легко (особенно, когда малыш видит новые и яркие предметы), но так же легко и исчезает. Поэтому ваши действия в игре должны учитывать эти возрастные, а также индивидуальные особенности ребенка.

Подвижные игры

Поезд из коробок

Возьмите несколько картонных коробок и скрепите их между собой так, чтобы получился игрушечный поезд с вагончиками. Теперь вместе с малышом решите, кто из игрушек станет машинистом и займет место в первой коробочке. Далее рассадите всех остальных «пассажиров» по «вагонам» – ив путь!

Придумайте с ребенком маршрут движения «поезда», решите, сколько будет остановок, и как они будут называться.

Чтобы было веселее, спойте «Песенку друзей» С. Михалкова.

Делай как я!

Известно, что до 5 лет дети подражают своим родителям. В этом возрасте они пытаются копировать все, что делают взрослые. Используйте эту особенность с целью развития вашего малыша.

Если вы готовите на кухне, усадите ребенка на высокий детский стульчик около кухонного стола и дайте ему кусочки пищи, которые он мог бы трогать руками, мять, крошить, пробовать на вкус.

За то время, пока малыш будет занят исследованием, вы спокойно сделаете свои дела.

Вы занялись стиркой? Позвольте маленькому помощнику бросать в таз с водой мелкие вещи. Можно пристроить ребенка на коврике, рядом постелить клеенку и на нее поставить тазик с небольшим количеством воды. Дайте малышу какую-нибудь мелкую деталь его же гардероба, и пусть он попытается ее постирать.

Для многих родителей период развития ребенка до 5 лет оказывается самым трудным. Сделайте так, чтобы общение с малышом приносило как можно больше радости – и вам, и ему.

Теремок

Для этой игры понадобится «теремок». Его можно соорудить из обычного стула, накрыв стул детским одеяльцем так, чтобы с одной стороны был открыт вход внутрь. Теперь возьмите несколько фигурок животных (мягких или пластмассовых игрушек) и разыграйте сказку «Теремок». Вы можете проявить фантазию и включить в сказку совсем других персонажей.

Например, можно взять в руку собачку и походить с ней.

Можно развить, к примеру, такой сюжет: собачка подходит к игрушечному теремку и говорит: «Тук-тук! Кто в теремочке живет?» Ей никто не отвечает, и тогда она говорит: «Если никто здесь не живет, значит, я тут буду жить». После того как собачка зайдет в теремок, возьмите другую игрушку и проделайте с ней те же действия, что и с собачкой, немного изменив текст. Когда куколка спрашивает: «Кто в теремочке живет?», собачка отвечает: «Это я – собачка, приходи ко мне жить». Эта игра может продолжаться до тех пор, пока не кончатся все игрушки или пока хватит места в «теремке». Сначала малыш сможет быть просто наблюдателем, но со временем он с радостью примет участие в игре.

Игровая гимнастика

Мостик

Ребенок укладывается на спину. Вы медленно начинаете сгибать его ножки в коленях до тех пор, пока ступни полностью не встанут на поверхность. Затем, слегка поддерживая малыша под спину, помогите ему прогнуться так, чтобы получился мостик. Малыш в это время опирается на стопы и голову.

С помощью этого упражнения укрепляются мышцы туловища, ног, шеи и затылка. Чтобы укрепить другую группу мышц туловища и конечностей, можно сделать другое упражнение – «Мостик наоборот». Для этого малыш укладывается на животик. Одной рукой взрослый прижимает ягодицы ребенка, а другой рукой, положенной под грудь, приподнимает верхнюю часть туловища. Затем малыш возвращается в исходное положение. Сначала повторяйте эти упражнения 1–2 раза, а после некоторой тренировки – 3–4 раза.

Крутим-вертим

Уложите ребенка на спину. Ножки малыша согните в коленях и немного притяните к животику. Теперь возьмите малыша за голени и начинайте медленно вращать ими то в левую сторону, то в правую. Колени при этом должны описывать в воздухе окружность.

Это упражнение развивает и укрепляет мускулатуру поясничной области позвоночника и пояса нижних конечностей.

Сделать 10 вращательных движений обеими ногами.

Проворные ножки

Ребенок сидит на полу, опираясь руками сзади. Вы стоите около малыша и держите в руках по колечку. Затем вы нагибаетесь так, чтобы колечки оказались на высоте около 40 см от пола. Малыш в это время поднимает ножки и пытается дотронуться ими до колечек.

Когда ему это удается, он опускает ножки, берет колечки в руки и возвращает их вам.

Это упражнение укрепляет мышцы живота и ног.

Повторите упражнение 4 раза.

Палочка-выручалочка

Малыш усаживается на пол и вытягивает ноги. Вы берете небольшую крепкую палочку и предлагаете ребенку взяться за нее обеими руками.

Когда малыш крепко обхватит палочку, потяните ее так, чтобы ребенок с вашей помощью встал на ножки. После этого ему необходимо снова занять исходное положение.

С помощью этого упражнения укрепляются мышцы рук ребенка.

Повторите упражнение 4–6 раз.

Любопытная собачка

Для того чтобы выполнить это упражнение, вам понадобится табурет или стул на четырех ножках. Поставьте стул посередине комнаты. Теперь скажите ребенку, что он – маленькая любопытная собачка, которой хочется все проверить и везде пролезть.

Малыш должен встать на четвереньки и проползти под стулом, а потом и вокруг него.

Повторите упражнение 4 раза.

Нам преграды нипочем

Малыш стоит прямо, ноги вместе. Вы держите палочку перед ним параллельно полу на уровне бедер ребенка. Теперь по вашей команде малыш перегибается через палочку и достает двумя руками игрушку, предварительно положенную на пол. Затем он возвращается в исходное положение. Во время следующего наклона малыш должен положить игрушку на место.

Повторите упражнение 4 раза.

Ласточка

Ребенок ложится на живот, ноги вместе, руки лежат вдоль туловища. При словах «Ласточка полетела!» малыш поднимает руки и ноги вверх – настолько, насколько сможет, – и удерживается в таком положении несколько секунд. Затем он возвращается в исходное положение.

Повторите упражнение 5 раз.

Тематическая зарядка

Всем известно, что делать зарядку по утрам очень полезно для здоровья. Но малышу, только вставшему с кроватки, не всегда хочется этим заниматься. Чтобы вызвать у ребенка интерес к утренней гимнастике, ее можно разнообразить. Проявите фантазию и придумайте ряд тематических зарядок, например:

– «Зарядка для робота»;
– «Зарядка для повара»;
– «Зарядка для матроса»;
– «Строительная зарядка»;
– «Зарядка в зоопарке».

Спросите своего непоседу, мечтает ли он быть сильным, ловким и красивым. Если он ответит «Да», то вам необходимо научить его веселой гимнастике. Наденьте на малыша маечку, трусики, носочки, спортивные тапочки, включите веселую ритмичную музыку и попробуйте сделать следующие упражнения.

Забавная гимнастика

Упражнение 1. Стрекоза

Поставьте ноги на ширине плеч. Руки разведите в стороны.

Быстро ходите по комнате, слегка наклоняя корпус то вправо, то влево.

Упражнение 2. Гуси, гуси, га-га-га

Необходимо присесть, слегка согнув ноги в коленях, руки положить за спину и походить на полусогнутых ногах, вытягивая при каждом шаге шею вперед.

Упражнение 3. Мишка косолапый

Поставьте ноги врозь и согните руки. Теперь переступайте с ноги на ногу, при этом наклоняясь из стороны в сторону.

При наклоне свободную ногу слегка поднимайте, изображая косолапого мишку.

Упражнение 4. Угадай-ка

Встаньте ровно, руки в стороны. Сожмите пальцы в кулак и попеременно раскрывайте пальцы то одной, то другой руки, как бы спрашивая: «В какой руке, угадай-ка?»

Упражнение 5. Лягушка-поскакушка

Присядьте, касаясь пола руками, так, как сидит лягушка. Теперь попытайтесь попрыгать, не разгибая при этом ноги. Для полноты образа можно громко поквакать.

Упражнение 6. Неваляшка

Сядьте на пол и согните ноги так, чтобы ступни как бы приклеились друг к другу.

Возьмитесь руками за пальцы ног и перекатывайтесь то вправо, то влево.

Упражнение 7. Тик-так

Сядьте на колени и наклоняйте голову то влево, то вправо так, чтобы ухо касалось плеча. При этом можно повторять: «Тик-так, тик-так», – изображая ход часов.

Упражнение 8. Котик

Встаньте на четвереньки. Сначала округлите спину и опустите голову вниз, затем поднимите голову и прогните спину, немного отклоняясь назад. После каждого движения можно мяукнуть.

Упражнение 9. Петрушка

Сядьте, ноги врозь, опираясь сзади об пол руками. Теперь улыбнитесь и поднимите одну ногу, потом опустите, затем поднимите другую ногу и вновь опустите.

Упражнение 10. Майский жук

Гуляя по улице весной или летом, вы, наверное, видели такую картину: лежит майский жук на спине и не может перевернуться.

Попробуйте изобразить то же самое. Лягте на спину, расположите руки вдоль туловища и болтайте ногами.

Упражнение 11. Паровоз

Медленно ходите по комнате на полусогнутых ногах. Руки также согните и водите ими взад-вперед, издавая при этом звук, похожий на паровозный гудок.

Упражнение 12. Ванька-встанька

Лягте на спину. Руки и ноги вытяните. А теперь быстро встаньте и так же быстро лягте, заняв исходное положение.

Цыпленок

Цель этой игры – научить ребенка ходить на цыпочках. Поставьте перед малышом красочную картинку с изображением

курицы и цыплят. Расскажите, как пищат цыплятки, как они ходят. А теперь предложите малышу стать «маленьким цыпленочком». Для этого покажите малышу, как вставать на цыпочки, затем, придерживая малыша за руку, поводите его по комнате. Чтобы было весело, попищите вместе, как цыплята.

Зайчик-побегайчик

Перед тем как начать игру, расскажите малышу о зайчиках: где они живут, чем питаются, какое у них самое любимое лакомство и т. д. Рассказ можно сопровождать показом картинок из книг, журналов.

После этого покажите ребенку, как скачут зайчики. Теперь возьмите в руки морковку и встаньте на небольшом расстоянии от малыша. Позовите ребенка к себе: «Зайчик-заинька, прыгай ко мне, я тебя морковкой угощу!». После ваших слов «зайчик» должен доскакать до вас на двух ножках. Вот теперь можете угостить его морковкой.

Благодаря игре «Зайчик-побегайчик» ребенок учится прыгать на носочках.

Юный альпинист

Как только ребенок научится хорошо ходить и бегать, ему тут же захочется «покорять вершины». Излюбленным занятием для детей в этот период становится хождение по ступенькам вверх и вниз. Особое внимание малыша также привлекают стулья, диваны, кресла. Приходится только удивляться тому, сколько раз в день маленький альпинист может забираться на один и тот же стул, а потом спускаться обратно.

Такая игра способствует развитию координации движений и укреплению мышц.

Игра с солнечным зайчиком

В солнечный день с помощью зеркальца попробуйте навести на стену световое пятно. Теперь предложите малышу поймать солнечный зайчик. По-разному передвигая зеркальце, покажите ребенку, как солнечный зайчик прыгает, танцует, прячется.

Ловцы

Это подвижная коллективная игра. Вам понадобится палочка длиной 0,5 м, на которую следует прикрепить на крепком шнуре

легкий удобный для хватания предмет – лоскут, поролоновый мячик, мешочек и т. п. Перед началом игры вам нужно показать эту палочку детям. После этого малыши встают вкруг, а вы сами становитесь в центре. «А ну-ка, поймай!» – говорите вы, приближая привязанный к палке предмет то к одному, то к другому ребенку. Когда малыш пытается поймать его, палка чуть-чуть приподнимается и ребенок подпрыгивает.

Во время игры вы должны поворачиваться в разные стороны, вовлекая в эту веселую игру всех детей, чтобы предмет, привязанный к палке, ловили сразу несколько ребят.

Поиграв немного таким образом, можно изменить правила: пусть теперь дети по очереди ловят мячик, пробегая друг за другом мимо палки. Тот, кто достигнет цели, должен стать позади вас и обхватить вас руками постепенно образуется цепочка малышей, успешно справившихся с заданием. Сделав несколько шагов по комнате, цепочка по сигналу «Беги на место!» распадается. Дети садятся на свои места, а затем выстраиваются друг за другом, чтобы снова начать игру.

Чтобы снять излишнее возбуждение детей, рекомендуется чередовать оба варианта игры.

Заинька

Эта игра коллективная. Чтобы начать игру, необходимо с помощью считалки выбрать одного из участников: он будет исполнять роль «заиньки».

Остальные играющие должны взяться за руки, образовав круг. «Заинька» встает в центр круга. Дети начинают водить хоровод вокруг «заиньки» и петь песню:

Заинька, у ворот, из ворот,
Серенький, у ворот, из ворот.
Вот так, вот так из ворот!
Заинька, войди в огород,
Серенький, войди в огород.
Вот так, вот так в огород!
Заинька, сорви цвет, сорви цвет,
Серенький, сорви цвет, сорви цвет.
Вот так, вот так сорви цвет!
Заинька, попляши, попляши,
Серенький, попляши, попляши.
Вот так, вот так, попляши!

«Заинька» в это время слушает песню и движениями изображает ее содержание.

Букашки и жучки

Гуляя с ребенком по лесу или парку, обратите его внимание на то, сколько разных насекомых живет в траве. Увидев какое-нибудь насекомое, скажите малышу, чтобы он осторожно рассмотрел его. Расскажите ему, как называется это насекомое и чем оно примечательно.

А знаете ли вы о том, что в Древней Руси существовали различные приговорки для разных букашек-таракашек? Например, если вам встретится божья коровка, возьмите ее в ладошку. Затем поднимите руку вверх и скажите:

Коровушка-буренушка,
Полети на небо,
Принеси нам хлеба:
Черного и белого,
Только не горелого.
Всем продавай,
А нам так давай!

После этих слов божья коровка расправляет крылья и улетает.

А хотите узнать, сколько божьей коровке лет? Просто внимательно посмотрите на ее крылышки и сосчитайте черные точечки. В народе говорят, что по ним и определяется возраст божьей коровки.

Увидев улитку, обратитесь к ней так:

Улитка, улитка,
Выпусти рога!
Дам пирога,
Масленого,
Перемасленного!

Или:

Катушка-матушка,
Покажи рога!
Дам кружку молока
И краюшку пирога!

Если вам случится увидеть бабочку, спойте ей вслед:

Бабочка-коробочка,
Улетай под облачко!
Твои детки на лугу
Гнут черемуху в дугу,
Тебя ожидают,
Зайчиков гоняют!

Если вам повезет и вы увидите светлячка, положите его на ладонь и попросите:

Свет-светлячок,
Посвети в кулачок!
Посвети немножко —
Дам тебе горошка,
Кувшин творога
И кусок пирога!

Наверняка эти забавные песенки научат ребенка внимательнее и бережнее относиться к тому, что его окружает.

Поймай мячик!

Вам понадобиться легкий надувной мячик. Встаньте с малышом друг против друга. Ваша задача – подбрасывать мячик двумя руками снизу вверх, задача ребенка – стараться поймать мячик. Игра может продолжаться до тех пор, пока маленький игрок не устанет.

Футболист

Постелите на полу мягкий теплый коврик, усадите на него малыша так, чтобы ножки были вытянуты в разные стороны, как бы образуя ворота. Теперь со словами «Катись, катись, мячик…» оттолкните мяч в сторону ребенка и постарайтесь закатить его в приготовленные «ворота». Научите малыша откатывать мячик в вашу сторону. Повторите игру несколько раз.

Ай, гу-гу

Это коллективная игра. Перед началом игры вам необходимо

посадить детей на стульчики. Затем вы должны переходить от одного ребенка к другому, говоря при этом: «Иду, иду, иду, дружка себе найду!». Затем нужно остановиться перед одним из малышей и спросить: «Хочешь играть со мной? Тогда пойдем вместе». После этого вы берете малыша за руку и идете дальше, декламируя: «Идем, идем, идем, дружка себе найдем!». Постепенно вы собираете в одну цепочку всех детей. Последнего ребенка вы просите остановиться, не отпуская руки соседа, а затем сами подходите к нему и замыкаете круг. После этого необходимо объяснить детям, как нужно играть. Вы читаете текст и просите повторить за вами движения, наглядно показывая тем самым содержание игры. Слова и соответствующие им движения приводятся в представленной ниже таблице.

Ай, гу-гу, гу-гу, гу-гу, Не кружись ты на лугу	Дети ведут хоровод вправо и с последним словом слегка приседают
На лугу-то лужица, Голова закружится	Держась за руки, дети идут влево и с последним словом приседают
Ой, вода! Ой, вода! Вот беда, так беда!	Дети опускают руки, поворачиваются лицом к центру хоровода, берутся руками за голову и качают ею. С последним словом поворачиваются спиной к воображаемой луже
Прыг-скок, прыг-скок	Делают несколько кружков от центра и останавливаются
Прыгал, прыгал и скакал, Прямо в лужицу попал!	С последним словом дети приседают, и попадают в «лужу»

Затем вы подходите к одному из детей, берете его за руки и

помогаете выскочить из «лужи». Спасенный малыш помогает любому из играющих выскочить из «лужи» а тот в свою очередь, «спасает» следующего участника.

Играя, необходимо соблюдать следующие правила:

– движения должны выполняться в соответствии с текстом. Детям необходимо вовремя переходить от одного движения к другому;

– разрешается помогать любому, кто еще не освобожден.

Если игра повторяется несколько раз, можно опустить вступление. Игру следует вести весело, живо и непринужденно. Ваше раскованное поведение должно служить для детей примером.

Прыг-скок

Научите ребенка хлопать по мячику ладошкой так, чтобы он подпрыгивал. А вы в это время можете декламировать отрывок из стихотворения С. Я. Маршака:

Мой веселый, звонкий мяч!
Ты куда помчался вскачь?

Или:

Я тебя ладонью хлопал.
Ты скакал и звонко топал.

Детский баскетбол

На высоте чуть больше роста ребенка прикрепите легкое пластиковое ведерко и научите юного баскетболиста забрасывать в него маленький мячик. Первоначально расстояние, с которого необходимо будет попасть в «корзину», должно быть небольшим, но постепенно его можно увеличивать.

Закончить любую подвижную игру лучше всего игрой в молчанку – чтобы успокоить малыша. Для этого можно использовать такую приговорку:

Кони, кони, мои кони,
Мы сидели на балконе,
Чай пили, чашки мыли,
По-турецки говорили:
Чаби-чаляби, чаляби-чаби-чаби!

Прилетели журавли
И сказали всем: «Замри!»
А кто первый отомрет —
Тот получит шишку в лоб!
Не смеяться, не болтать,
А солдатиком стоять!

Ку-ку

Закройте свое лицо ладонями и, неожиданно убрав руки, скажите: «Ку-ку!» Повторите так несколько раз, и вы увидите, как ваш малыш развеселится. Очень скоро ребенок тоже научиться закрывать свое личико ладошками и произносить «Ку-ку!».

В «Ку-ку» можно поиграть и с любимыми игрушками.

Возьмите две одинаковые салфетки и какую-нибудь игрушку. Расстелите салфетки и под одну из них положите игрушку. Спросите малыша: «Где медвежонок?» Затем достаньте медвежонка, скажите «Ку-ку!» – и снова спрячьте. В дальнейшем игру можно усложнить – попросить ребенка самому найти игрушку под салфеткой.

Прятки

В три года с ребенком можно играть в настоящие прятки. Сначала вы прячетесь сами, но так, чтобы малыш смог легко вас отыскать. Затем вы помогаете ребенку спрятаться, а кто-то другой из взрослых идет на поиски. Когда взрослый будет разыскивать малыша, пусть он громко приговаривает: «Где же наш Мишенька? Куда он подевался? И здесь нет, и под кроваткой нет, и на стульчике нет» и т. п. Часто бывает, что маленький ребенок воспринимает эту игру всерьез и тут же выходит к тому, кто его ищет. Но со временем игра в прятки становится более интересной. Для того чтобы выяснить, кому прятаться, а кому искать, можно использовать веселые считалки:

Раз, два, три, четыре.
Жили мышки на квартире,
Чай пили, чашки мыли,
По три денежки платили.
Кто не хочет платить —
Тому и водить!

Раз, два, три, четыре, пять.

Будем в прятки мы играть.
Небо, звезды, луг, цветы —
Ты поди-ка поводи!

Сидел петух на лавочке,
Считал свои булавочки: —
Раз, два, три,
В этот счет выходишь ты!

Черепаха хвост поджала
И за зайцем побежала,
Оказалась впереди,
Кто не верит – выходи!

Раз, два, три, четыре.
Кошку грамоте учили:
Не читать, не писать,
А за мышками скакать.

Раз, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь, восемь, девять, десять.
Выплывает белый месяц.
Кто до месяца дойдет,
Тот и прятаться пойдет!

Лиса и гуси

В этой игре принимает участие группа детей. Один ребенок выбирается на роль лисы, которая будет ловить гусей. Остальные дети изображают гусей, хозяйкой (хозяином) которых будете вы сами.

Перед началом игры вам следует провести на земле две черты на расстоянии 25–30 шагов. За одной из них будет находиться дом хозяина и гусей, а за другой – луг, на котором пасутся гуси. В отдалении кружком обозначается нора лисы. Теперь можно приступить к игре.

«Хозяин» выводит «гусей» на «луг». Некоторое время дети изображают птиц, свободно гуляющих и щиплющих траву. По зову «хозяина», находящегося в «доме», «гуси» выстраиваются у черты (границы «луга») и ведут такую беседу:

Х о з я и н. Гуси-гуси!

Г у с и. Га-га-га.

Х о з я и н. Есть хотите?

Г у с и. Да-да-да!

Х о з я и н. Ну, летите!

Последняя фраза является сигналом, по которому «гуси» бегут к «хозяину», а «лиса» их ловит.

Когда «лиса» поймает двух-трех «гусей» (дотронется до них рукой), она отводит их в «нору». «Хозяин» считает «гусей», отмечает, кого не хватает, и просит ребят выручить попавших в беду «гусей». Все участники вместе с хозяином подходят к «лисьей норе», где между ними и «лисой» происходит следующий диалог:

В с е. Лиса-лиса, отдай наших гусей!

Л и с а. Не отдам!

В с е. Тогда мы сами их отнимем у тебя!

После этого вы предлагаете детям встать за вами гуськом и крепко схватить друг друга за талию.

«Цепляйтесь за меня!» – говорит «хозяин». Он подходит к «лисе», берет ее за руки и говорит «гусям»: «Держитесь крепко. Тянем-потянем!» Все участники игры, упираясь ногами и держась друг за друга, отклоняются назад при команде «По-тя-нем!».

Как только «лиса» сделает первый шаг вперед, пойманные «гуси» выбегают из «норы» и возвращаются домой.

После этого выбирается новая «лиса» и игра начинается сначала.

В этой игре следует соблюдать следующие правила:

– бежать «гусям» домой, а «лисе» ловить их можно только после слов хозяина «Ну, летите»;

– «лиса» не должна хватать детей, достаточно лишь прикоснуться рукой до «гуся». Пойманный «гусь» остается на месте, а «лиса» отводит его в свою «нору»;

– на выручку «гусей» должны отправиться все участники игры, исключая «лису»;

– как только «гуси» и «хозяин» перетянут «лису» («лиса» сделает шаг вперед), пойманные «гуси» считаются свободными и возвращаются к «хозяину».

Эту игру нужно проводить весело, стараясь вызвать у детей стремление спасти попавших в плен гусят.

Когда дети выстроятся в цепочку, чтобы перетянуть «лису», нужно показать им, как следует сохранять равновесие во время перетягивания: широко расставить ноги, одну ногу выставить немного вперед, руки положить на талию участнику, стоящему впереди.

В конце игры нужно подвести итог и объяснить малышам, что они смогли победить лису, потому что они действовали дружно.

Попрыгунчики

Некоторые животные, птицы и насекомые передвигаются прыжками. Изобразите вместе с ребенком, как прыгают:

– зайцы;
– лягушки;
– кенгуру;
– воробьи;
– кузнечики.

Цапля и лягушки

Эта игра коллективная. Число участников может быть любым, но не менее трех, из которых один – взрослый.

Перед началом игры расскажите детям, как цапля ловит лягушек на болоте. А делает она это так: стоит в болоте на одной ноге и смотрит вниз. А лягушки в это время, почуяв опасность, сидят неподвижно. Ту лягушку, которая пошевелится, цапля хватает клювом и съедает.

Правила игры «Цапля и лягушки» основана на наблюдениях за поведением этих представителей фауны. Взрослый играет роль цапли, а дети изображают лягушат. Сначала «лягушата» прыгают и квакают, но, как только придет «цапля», все должны замереть на месте. Кто пошевелится – того «цапля» хватает и «съедает» (уводит в сторонку). Игра заканчивается тогда, когда на «болоте» не останется ни одной «лягушки».

Водитель грузовика

Возьмите игрушечный грузовик и предложите ребенку посадить в кузов какую-нибудь игрушку. Теперь покажите, как можно катать грузовик по прямой линии, заворачивать за угол, проезжать в ворота (например, между ножками стула) и т. п. Можно сесть друг против друга и по очереди отталкивать от себя грузовик так, чтобы он докатился до другого. Следите за тем, чтобы машина не перевернулась и не растеряла пассажиров. Если «авария» все же случилась, весело прочитайте стихотворение А. Л. Барто:

Нет, напрасно мы решили
Прокатить кота в машине,
Кот кататься не привык —
Опрокинул грузовик.

Хождение над пропастью

Не пугайтесь: предлагаемая игра вовсе не опасна для вашего чада.

В игру «Хождение над пропастью» можно играть и на улице, и в помещении. Вам потребуется шнур длиной около 2 метров. Разложите шнур на полу (на земле) так, чтобы он напоминал извилистую дорожку.

В конце «дорожки» поставьте коробку с крышкой, а в нее поместите какой-нибудь сюрприз (игрушку, конфетку, яблоко и т. п.).

Перед началом игры расскажите ребенку о том, что шнур – это дорога над пропастью, что идти по ней нужно очень осторожно, чтобы не оступиться. Сначала сами покажите, как нужно идти по шнуру, а потом предложите сделать это малышу. Когда ребенок пойдет по «дорожке», подбадривайте его словами: «Так, так, осторожно, осталось немного».

Когда цель будет достигнута, позвольте малышу достать сюрприз из коробки.

В эту игру можно играть коллективно – только сюрпризов должно хватить на всех.

Преодолеваем препятствия

Ребенку уже в раннем возрасте необходимы физические упражнения. Но как сделать их веселыми и интересными? Один из способов – игра «Преодолеваем препятствия».

Препятствиями могут быть самые обычные предметы: если вы играете в помещении – стулья, подушки, коробки, если на улице – лавочки, камни, мячик, обруч и т. д.

Используя предлагаемые предметы и собственную фантазию, соорудите для своего малыша полосу препятствий. Она может быть, к примеру, такой: ребенок должен пролезть под веревочкой, натянутой между двух стульев, допрыгать до определенного места, затем пролезть через обруч, потом поочередно перешагнуть через несколько предметов, лежащих на одинаковом расстоянии друг от друга, оббежать вокруг стула, взять лежащий на нем мячик и наконец подбросить мячик и поймать.

Пшенная подушечка

Возьмите небольшой матерчатый мешочек (примерные размеры 20 **х** 30 см) и насыпьте в него пшено. После этого туго завяжите мешочек, а лучше всего зашейте так, чтобы получилась

подушечка.

Количество пшена должно быть таким, чтобы подушечка была не слишком плотной.

Теперь положите пшенную подушечку малышу на голову и попросите его пройти несколько шагов, удерживая груз на голове. Первоначально малыш должен пройти небольшое расстояние, потом постепенно его можно увеличивать.

Усложнить игру можно и так: попросите ребенка во время ходьбы хлопать в ладоши, поворачивать голову то влево, то вправо и т. п.

С помощью игры «Пшенная подушечка» можно тренировать чувство равновесия и вырабатывать у ребенка правильную осанку.

Лошадка

Возьмите достаточно длинную ленточку (или ремешок) и привяжите к ней колокольчик. Теперь обхватите ею малыша под мышками.

Затем несильно потяните за концы ленточки, как за вожжи, малыш должен подпрыгнуть и поскакать, весело произнося: «Скок-скок, скок-скок!» Когда он сделает круг по комнате, скажите: «Лошадка устала и хочет отдохнуть».

После этих слов ребенок садится на стульчик и отдыхает. Через некоторое время игру можно повторить.

Стрекоза

Возьмите малыша на руки и держите на вытянутых руках. Ребенок должен вытянуть руки в стороны, а ноги соединить и держать параллельно полу. Теперь ходите по комнате и носите малыша на вытянутых руках, а ребенок в это время должен изображать стрекозу, постоянно произнося: «Тр-р-р-р, тр-р-р-р…» (звук от движения крыльев стрекозы). Иногда опускайте ребенка на диван со словами: «Стрекоза летала-летала и устала, села отдохнуть».

Пока «стрекоза» отдыхает, вы тоже можете передохнуть, а потом снова начать игру.

Парашютист

В эту игру можно играть только при участии взрослого.

Ребенок встает на диван, стул, пенек, а вы протягиваете руки ему навстречу и говорите: «На старт! Внимание! Марш!» После этого ваш начинающий парашютист подпрыгивает и летит вам

навстречу, а вы его ловите.

Игра «Парашютист» очень нравится малышу, но вы должны сказать ему о том, чтобы он не играл в эту игру один.

В эту игру можно играть или взрослому и ребенку, или двоим малышам, но и в том и в другом случае нужен еще один помощник, который будет отвечать за музыку.

У кого больше

Правила таковы. Возьмите три любые игрушки и разложите их на ковре в разных местах. Теперь включите музыку и начинайте танцевать вместе с детьми. Потом неожиданно выключите музыку. В этот момент дети должны собрать игрушки. У кого в рукахокажется две игрушки, – тот выиграл, кому достанется одна – проиграл.

Игра «У кого больше» способствует развитию реакции малышей, и к тому же она очень веселая.

Ловись, рыбка

Перед игрой вам необходимо подготовить предметы для «ловли рыбы». Для этого возьмите обычный гимнастический обруч и пришейте к нему по диаметру неглубокий мешочек из синей материи – это будет озеро. Далее из любой длинной и прямой палочки сделайте удочку: привяжите на палочку нитку с крючком из проволоки на конце. Теперь дело за рыбками: их можно вырезать из плотного картона или взять несколько игрушечных пластмассовых рыбок. К рыбкам необходимо прикрепить петельки из обычных канцелярских скрепок.

Поставьте два стула на небольшом расстоянии друг от друга и поместите между ними обруч так, чтобы материя была на весу. Пустите в «озеро» рыбок и зовите «рыбака» на ловлю. Обязательно дайте ему ведерко, чтобы он мог складывать туда свой «улов». Игра заканчивается тогда, когда все рыбки окажутся в ведерке.

Во время «рыбалки» не разрешается брать рыбок в руки и насаживать их на крючок.

Во время игры можно напевать:

Ловись, рыбка, мала и велика,
Ловись, рыбка, мала и велика…

Игра «Ловись, рыбка» способствует развитию координации движений.

Волк и зайчата

Эта игра коллективная. Число участников может быть любым, но не меньше трех, один из которых взрослый.

Взрослый на время игры становится «волком», остальные – «зайчиками». При словах:

Раз, два, три, четыре, пять.
Негде зайчикам скакать:
Всюду ходит волк, волк,
Он зубами щелк, щелк! —

«зайчики» прыгают и скачут. Потом, при следующих словах:

А мы прячемся в кусты,
Не найдешь теперь нас ты,
Ты, волчище, погоди,
Как попрячемся – иди! —

«зайчики» присаживаются и сидят не шевелясь. С последним словом выходит «волк» и проходит между «зайчатами». Кто из них пошевелится, того «волк» уводит с собой. Выигрывает тот «зайчик», который будет сидеть неподвижно дольше других.

Море волнуется

Это тоже коллективная игра. Один из участников игры становится водящим. Он произносит слова: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, любая фигура на месте замри!» В это время остальные участники игры сначала прыгают и пляшут, качают руками, изображая волны, а при слове «Замри!» застывают на месте в той позе, в которой их застала команда. Кто пошевелится, тот выходит из игры. Ведущий проходит мимо фигур и выбирает ту, что ему больше всех понравилась. Именно этот выбранный участник игры становится водящим в следующий раз.

Спустя некоторое время водящий произносит: «Раз, два, три. Фигура, отомри!» Все снова начинают двигаться и плясать. Игра повторяется по той же схеме, что указана выше.

Игра «Море волнуется – раз…» развивает координацию движений ребенка.

На рыбалке

В эту игру лучше всего играть на свежем воздухе.

Наполните водой пластмассовый тазик и поместите туда несколько небольших пластмассовых игрушек (по возможности рыбок). Возьмите маленький сачок и покажите, как с его помощью можно «рыбачить», напевая при этом:

Рыбка плавает по дну,
Не достанешь ни одну!

Свой улов «рыбак» может складывать в маленькое детское ведерко. Не беда, если кроме рыбы, в нем окажутся игрушечные шарики, уточки, собачки – со всеми случается!

Найди шарик

Возьмите небольшое ведерко, наполните его водой и бросьте туда маленький шарик (шарик от пинг-понга, небольшое яблоко и т. п.). Теперь дайте ребенку половник и научите его вылавливать шарик из воды. Посмотрите, какое удовлетворение испытывает малыш, когда шарик оказывается у него в половнике.

Веселое одевание

Как известно, многие дети не очень любят одеваться. Чтобы сделать этот процесс более увлекательным и при этом развеселить ребенка, поиграйте с ним в игру «Веселое одевание». Правила просты: одевая какую-либо деталь детского гардероба, скажите малышу, что его ручки, пальчики, ножки, животик, спинка играют с ним в прятки. Например, одевая носочки, говорите: «Погляди, вот твои маленькие пальчики, они хотят поиграть с тобой в прятки. Давай наденем на пальчики носочек. А теперь посмотри, их нет – они спрятались!» В общем, каждое свое действие сопровождайте объяснением.

Вы сразу заметите пользу игры «Веселое одевание»: уговаривать ребенка одеться вовсе не приходится, и малыш при этом веселый и довольный. Перед сном, когда нужно раздеть ребенка, измените правила игры – не прячьте, а находите спрятанные ножки, ручки, пальчики и т. д.

Рассеянный

Если ваш малыш капризничает, грустит или расстроен, попробуйте его развеселить. Это легко сделать с помощью игры

«Рассеянный». Помните стихотворение про рассеянного с улицы Бассейной? Предложенная игра основана на сюжете данного стихотворения. Попробуйте с серьезным видом одеть ребенка неправильно – варежки на ножки, ботиночки на ручки, кофту задом наперед, шарф подвяжите вместо пояса и т. п. Подведите малыша к зеркалу и вместе повеселитесь. После этого попросите ребенка попробовать надеть все вещи правильно.

Сыграв в игру «Рассеянный», вы сразу заметите, что настроение вашего малыша придет в норму.

Домик для Пуговички

Некоторые дети не любят делать то, что у них плохо получается. Например, если ребенок попробовал застегнуть пуговичку и у него не получилось, в следующий раз он наверняка закапризничает и попросит вас застегнуть его одежду. Важно понять, что даже не очень удачные попытки научиться чему-то новому очень важны – они способствуют накоплению необходимого опыта. Но как же привлечь внимание малыша к таким занятиям? Используйте принцип игры «Домик для Пуговички». Чтобы научить ребенка застегивать пуговицы, придумайте сказку:

«Жила-была маленькая девочка Пуговичка. Пошла она как-то погулять и заблудилась. Долго плакала, искала свой домик-петельку, обошла все вокруг, но ни один из домиков ей не подошел: попадались то маленькие, то большие домики, а свой так и не нашелся». Предложите ребенку поискать домик Пуговички и помочь ей туда попасть. Посмотрите, как отреагировал ваш ребенок на эту сказку: конечно, он поспешит помочь бедной Пуговичке найти свой домик.

Игра «Домик для Пуговички» поможет в интересной и увлекательной форме научить малыша застегивать пуговицы на одежде и заодно будет развивать его пальчики.

Игрушка-говорушка

Ученые считают, что чем быстрее ребенок научится управлять своими пальчиками, тем быстрее он научится хорошо говорить. Поэтому не лишним будет сделать для своего малыша интересную развивающую игрушку (рис. 1).

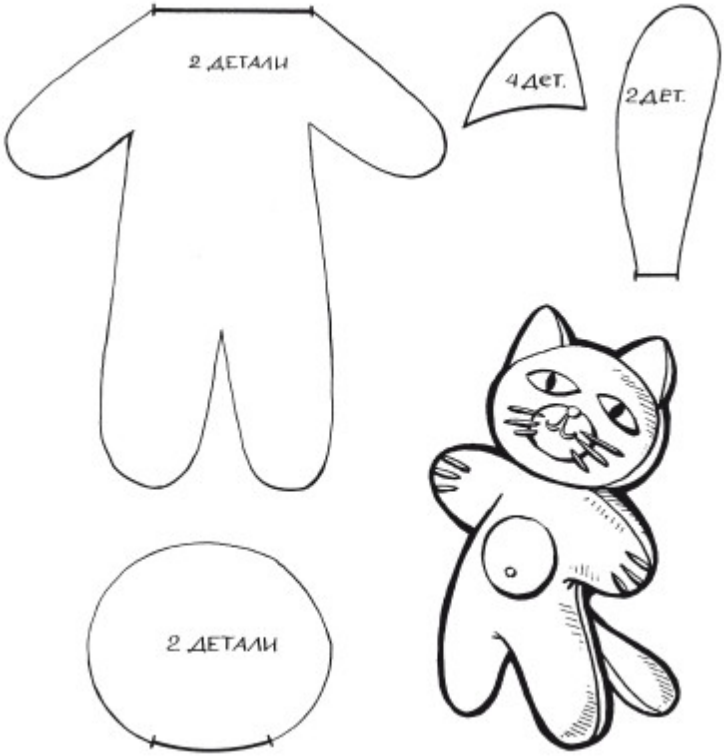


Рис. 1. Игрушка-говорушка

Вам потребуется кусок яркого трикотажа. Сшейте из него игрушку по выкройке и набейте ее чистым песком или сухим горохом примерно на 2/3, чтобы содержимое легко пересыпалось или перекатывалось. Голову игрушки (с пуговками-глазками, носиком и ушками) рекомендуется плотно набить ватой. У вас может получиться любой мультяшный или сказочный герой: котенок, Чипполино, Винни-Пух, Пятачок, Петрушка и др.

Игрушка «Кривляка»

У вашего ребенка когда-нибудь была игрушка, которая бы корчила рожицы? Если нет, то вам обязательно нужно удивить своего непоседу, тем более что изготовить Кривляку не составит особого труда (рис. 2).

Необходимый материал – воздушный шарик (не надутый) и мука. Возьмите яркий воздушный шарик и вставьте в него достаточно широкую воронку (ее, кстати, можно легко изготовить самим, отрезав верхнюю часть пластиковой бутылки). Насыпьте в шарик муки так, чтобы он оказался туго набитым. Затем завяжите

его ниткой, а чтобы спрятать узелок, сделайте шарику прическу из ниток. Приклейте глаза и носик, вырезанные из бумаги. А теперь вы вместе с ребенком сможете сформировать у Кривляки любое выражение лица.

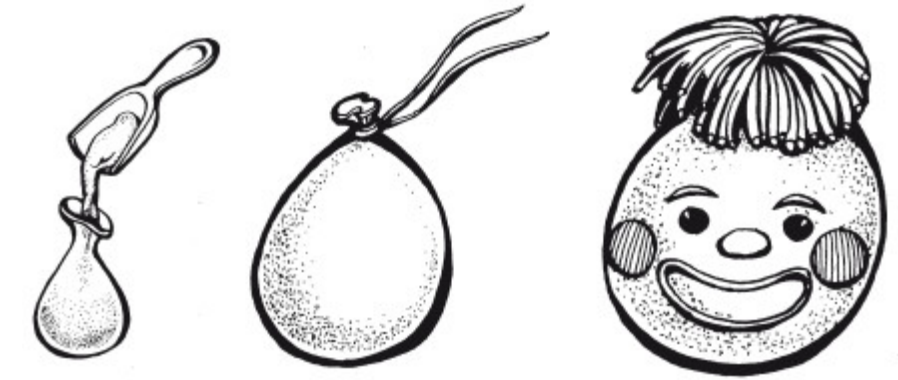


Рис. 2. Игрушка «Кривляка»

Эта игрушка развивает воображение малыша. Ребенку можно наглядно показывать, как отражаются на лице игрушки разные эмоции – грусть, радость, злоба, обида и т. д.

Летающая бабочка

Эта игрушка очень понравится маленькому ребенку. Сделать ее не составит особого труда, тем более если малыш вам поможет.

Возьмите любую прямую палочку длиной около 30 см, на один конец привяжите нитку длиной около 20 см. К концу нитки привяжите бумаясную бабочку. Какеесделать? Оченьпросто. Возьмите цветную бумагу и вырежьте из нее круг диаметром 10 см. Далее сложите круг гармошкой, как показано на рисунке, посередине перетяните получившуюся гармошку ниточкой, и у вас получится почти настоящая летающая бабочка (рис. 3).

Теперь поводите палочкой по воздуху – бабочка взлетит и будет летать до тех пор, пока вы не прекратите взмахивать палочкой.

Научите малыша играть в эту игру. Во время полета бабочки можно напевать какую-нибудь веселую песенку.

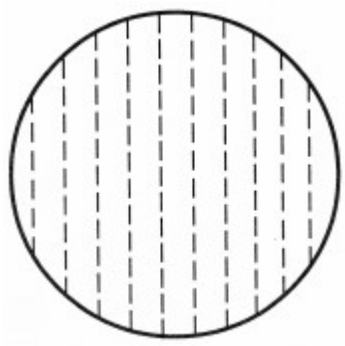


Рис. 3. Игра «Летающая бабочка»

Логические и развивающие игры

Маленькое и большое

Для этой игры понадобятся две пары игрушек. Например, большой и маленький кубики, большая и маленькая собачки.

Дайте малышу разглядеть и потрогать игрушки, объясняя при этом, какие из игрушек большие, а какие – маленькие. Старайтесь в своем рассказе произносить новые понятия с различной интонацией: слово «большой» можно произносить низким голосом, а слово «маленький» – высоким. Затем дайте собачек в руки ребенку, а приготовленные кубики поставьте на пол. Теперь попросите малыша поставить маленькую собачку на маленький кубик, а большую собачку – на большой.

Конечно, результаты не будут блестящими с первой попытки, но со временем малыш перестанет ошибаться.

Сложи мисочки

У каждой хозяйки на кухне наверняка найдется набор мисок разного размера. Желательно, чтобы они были изготовлены из небьющегося материала.

Пока вы будете заняты приготовлением обеда, увлеките ребенка игрой «Сложи мисочки». Усадите малыша за стол с расставленным комплектом мисочек. Ваша задача – показать ребенку, как можно складывать, переставлять и переворачивать миски. На некоторое время он будет увлечен составлением пирамидок из посуды. Пусть малыш проверяет устойчивость своих конструкций и придумывает новые.

Детская кухня

Дети обожают исследовать кухонные шкафы и изучать кухонную утварь. Используйте любознательность вашего малыша и устройте дома детскую кухню.

Для этого нужно обустроить на кухне уютный и безопасный уголок. Сложите туда небьющуюся посуду, пластиковые ложечки, миски, небольшие кастрюли и пр. Малыш сможет долгое время возиться на своей детской кухне, что даст вам возможность переделать все дела.

Растительные животные

Знаете ли вы о том, что многие овощи очень похожи на некоторых животных?

Например, если разрезать редьку пополам, получится мышка с хвостиком, а если в обычную половинку картошки воткнуть несколько спичек, получится ежик.

Показывая каждую растительную зверушку, предложите малышу самому догадаться, что это за животное.

Магазин

Эта любимая всеми игра очень хорошо подходит для начального этапа развития памяти вашего ребенка. Правила очень просты: пошлите малыша в «магазин» и попросите запомнить все необходимые покупки, которые вы перечислите, после чего он должен вернуться из «магазина» и рассказать, что он купил.

В качестве покупок могут быть использованы самые разные вещи, скажем, пузырьки – это «бутылки с молоком», мяч – это «арбуз» и т. п. Начните с одной-двух покупок, постепенно увеличивая их до четырех-пяти.

При этом будет полезно, если периодически вы станете меняться ролями: и вы, и ребенок по очереди можете быть сыном (дочкой), папой (мамой), продавцом, который получает заказ от покупателя и затем идет выполнять его.

Магазины также могут быть самыми разными: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Хозтовары» и т. д.

Кулинар

Суть игры в том, чтобы научить малыша делать бутерброды и пирожные. Думаете, что это не под силу ребенку трех лет? Вы ошибаетесь: просто нужно правильно организовать это занятие.

Приготовление бутербродов: на плоской тарелочке разложите перед малышом несколько маленьких кусочков хлеба, а рядом поставьте несколько блюдечек с соусами и паштетами (сырный соус, густой овощной соус, печеночный паштет и др.). Позвольте ребенку самому выбрать кусочек хлеба и намазать его тем, чем он захочет. Не беда, если малыш залезет в тарелки пальчиками или будет просто макать кусочки хлеба прямо в соус – в любом случае, ребенок больше узнает о свойствах продуктов.

Приготовление пирожных: на тарелочке разложите крекеры или просто печенье, а в розетки налейте сладкие соусы и помадки – фруктовое или ягодное пюре, творожный соус, джем и др. Теперь «кулинар» должен брать печенье и намазывать его

сладостями.

После приготовления таких бутербродов и пирожных можно устроить небольшой праздничный полдник.

Старайтесь использовать для игры «Кулинар» максимально полезные продукты.

Одень куколку

Вырежьте из бумаги две куколки: одну побольше, другую поменьше. Нарисуйте для них гардероб и вырежьте его. Теперь перепутайте одежду для маленькой куклы с одеждой для большой куклы. Далее скажите малышу, что куколки замерзли и их нужно одеть, но так, чтобы одежда пришлась им впору. Сначала помогите ребенку правильно распределить одежду для кукол, объясняя при этом, что маленькое платье – для маленькой куклы, а большое – для куклы побольше. Когда куколки будут одеты, можно с их помощью сыграть небольшой спектакль под названием «Как куколки выбирали себе гардероб».

Эта игра учит детей сравнивать предметы по величине.

Запомни узор

Нарисуйте незатейливый узор, дайте ребенку рассмотреть этот узор в течение одной-двух минут, а затем попросите его нарисовать точно такой же по памяти (рис. 4).

Рис. 4. Игра «Запомни узор»

Можно дать подобное задание и на создание простой постройки из строительного материала. Вы рисуете домик, состоящий из геометрических фигур, а затем даете ребенку возможность одну-две минуты рассматривать ваш рисунок. После этого вы предлагаете по памяти (при этом ваша постройка разбирается или закрывается листом бумаги) воспроизвести ее из своих кубиков. Эти задания можно изменять и предлагать ребенку неоднократно, постепенно усложняя их.

Собираем урожай

Если у вас на даче хороший урожай яблок, то можно с помощью игры «Урожай» привлечь малыша к сбору этих фруктов.

Поставьте три пустые корзины или картонные коробки разного размера и дайте ребенку задание: маленькие яблоки складывать в маленькую корзинку, яблоки побольше – в среднюю корзину, а самые крупные яблоки – в самую большую корзину.

С помощью этой игры ребенок знакомится с величиной предметов и учится сравнивать однотипные предметы разного размера.

Отыщи такой же

Игра на развитие внимания. Предложите малышу выбрать из 4–6 кубиков точно такой же (по цвету, форме, размеру), как тот, который находится у вас в руках. Повторите задание с любыми другими игрушками.

Чтобы ребенок был активнее, можно загадывать с ним предметы по очереди и, конечно же, совершать при этом ошибки, которые малыш обязательно заметит.

Порадуйтесь вместе его успеху, способности сотрудничать со взрослым на равных. Можно постепенно усложнять игру, увеличивая количество предметов.

Три медведя

Для этой игры необходимо приготовить три тарелочки, три ложечки и три стульчика разного размера. Теперь вместе с малышом расставьте на столе три комплекта посуды так, чтобы большая ложка лежала около большой тарелки, средняя – около средней, а маленькая – около маленькой. После этого поставьте стулья: большой – около большого комплекта посуды, средний – около среднего, маленький – около маленького. Когда все будет приготовлено, вы сможете инсценировать отрывок из всем известной сказки Л. Н. Толстого «Три медведя». Пусть папа сыграет роль медведя Михаила Потаповича, мама – медведицы Настасьи Петровны, а ваш малыш – роль маленького медвежонка. После спектакля еще раз поговорите вместе с ребенком о том, какого размера предметы принадлежат большому медведю, медведице и медвежонку.

Где чей домик?

Эта игра-занятие принесет много радости и вам, и вашему малышу.

Для игры понадобятся три игрушки разной величины (помогите малышу выбрать их самому) и три коробочки разного

размера – «домики». Подберите их так, чтобы для каждой игрушки подошел только один «домик».

Расставьте «домики» по комнате и вместе с ребенком выясните, какой «домик» самый большой, какой поменьше, а какой самый маленький. Теперь поставьте все три игрушки в ряд по росту, чтобы малышу легче было определить размер игрушки. После этого поинтересуйтесь у ребенка: в каком домике живет каждая из игрушек? Если ответ будет неправильным, то объясните и покажите, подходит ли указанный домик для данной игрушки, и если нет, то почему.

Игра «Где чей домик?» знакомит ребенка с величиной предметов и учит сравнивать различные по размеру предметы.

Путешествие по городу

Эта игра способствует развитию образного мышления дошкольника. Для нее вам потребуется комплект картинок-вывесок.

На каждой из них должно быть изображение какого-нибудь предмета: ножниц, расчески, буханки хлеба, иголки с ниткой, автомобиля, письма в конверте, пузырька с лекарством и т. п.

Расскажите малышу историю про то, что вы и он как будто попали в сказочный город, где говорят на незнакомом вам языке. Вы очень устали и захотели есть… А в городе этом много разных магазинов, мастерских, аптек, библиотек и т. д. Но как попасть туда, где они находятся? Покажите ребенку одну картинку, например с буханкой хлеба, и спросите, что может означать вывеска на доме с таким рисунком?

Если он не догадается, помогите ему. Поиграв таким образом некоторое время, можно изменить игру: спросите его, как можно обозначить дом, в котором находится аптека (мастерская по ремонту автомобилей, магазин «Ткани» и т. д.).

Когда все вывески в городе будут освоены, можно рисовать новые, спрашивая друг у друга, что они могут обозначать. Рисовать такие вывески несложно, они должны быть совсем простыми, схематичными и понятными.

Веселый осьминог

Ваш ребенок никогда не видел осьминога? Это легко исправить. Возьмите ненужную перчатку и набейте ее ватой. Сверху перевяжите перчатку и попросите малыша подобрать пуговицы для глазок (рис. 5). Когда игрушка будет готова, расскажите ребенку о том, как живут настоящие осьминоги.

Кстати, из цветных перчаток можно сделать несколько разноцветных осьминожек.

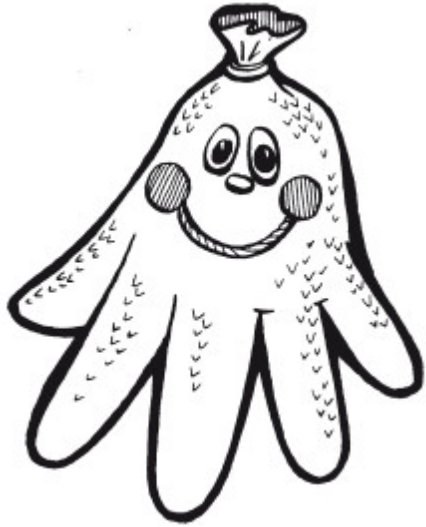


Рис. 5. Игра «Веселый осьминог»

Матрешки

Если в вашем доме есть русская матрешка, можно использовать ее для занятий с малышом. Поставьте матрешку на стол и попросите ребенка раскрыть ее. Каково же будет его удивление, когда внутри одной матрешки окажется вторая! Пусть малыш достанет вторую матрешку, рассмотрит ее, потрогает ручками. Теперь по очереди достаньте все матрешки и поставьте их в ряд по росту. Покажите ребенку, какая из матрешек самая большая, а какая самая маленькая. Попросите малыша провести ручкой по головам матрешек, чтобы он ощутил, что большая матрешка выше всех остальных, а маленькая ниже всех. Возьмите в руки самую маленькую матрешечку и поместите ее в ту, которая побольше. Теперь ту, которая побольше, поместите в более крупную и т. д. Обратите внимание малыша на то, что маленькая матрешка легко помещается в большую, а большая в маленькую не помещается вовсе.

Вдоволь наигравшись с матрешками, ребенок поймет принцип вкладывания каждой матрешки в другую матрешку в зависимости от их размера.

Игра «Матрешки» знакомит детей с величиной предметов и учит сравнивать однотипные предметы по величине.

Игра с пирамидкой

Пирамидка хороша тем, что с взрослением ребенка можно усложнять игру с ней. Когда ребенок еще совсем маленький, ему интересно будет брать в ручки разноцветные колечки, перебирать и рассматривать их.

Позднее его можно будет научить нанизывать колечки на стержень: сначала в любом порядке, а в дальнейшем по очередности (по размеру, по цвету).

Благодаря игре в пирамидку ребенок приобретает ценный опыт, познает понятия «большой» и «маленький», учится думать, отрабатывает точность движений.

Сложи дорожку

Возьмите пирамидку с количеством колец не менее семи. Поставьте пирамидку перед ребенком и предложите ему выложить колечки в одну прямую линию. Когда он сделает свою первую дорожку, обязательно похвалите его. Скорее всего, первая дорожка, сложенная малышом, будет не очень ровной.

После этого научите малыша класть колечки ровно, плотно подгоняя их друг к другу. Можно облегчить эту задачу: покажите ребенку, как можно класть колечки вплотную друг к другу, прижимая одновременно к книге или коробке.

Как только малыш справится с этой задачей, уберите «фиксатор» и оставьте на столе ровную дорожку из колечек. Возьмите какую-нибудь маленькую игрушку и изобразите, что она идет по только что проложенной дорожке.

Позже, когда малыш в совершенстве освоит предложенный выше принцип построения дорожки из колец, правила игры можно усложнить.

Если на первом этапе дорожка состояла из колец, расположенных в любом порядке, то теперь кольца должны располагаться по размеру.

После того как ребенок научится складывать дорожку от большего колечка к меньшему, научите его проверять правильность выполнения задачи. Для этого ребенок должен провести пальчиком по краю дорожки: пальчик должен скользить ровно, как бы прочерчивая на поверхности прямую линию.

С помощью игры «Сложи дорожку» ребенок учится сравнивать предметы по размеру и тренирует свои пальчики.

Башенка из кубиков

Для этой игры понадобятся кубики, желательно цветные и одного размера. Сначала постройте небольшую башенку из

кубиков сами, а затем просите малыша повторить то же самое. Первые построенные ребенком башенки будут быстро рушиться, но это поправимо. Учите своего маленького строителя ровно ставить кубики один на другой, придавая башенке устойчивость. Сначала можно создать башенку из двух кубиков, потом из трех, четырех и т. д.

Пирамида из кубиков

Возьмите несколько кубиков разного размера и покажите малышу, как можно сделать из них пирамиду. На самый большой кубик поставьте кубик поменьше, на него – еще поменьше и т. д. В процессе построения постоянно объясняйте ребенку, какой кубик большой, а какой поменьше. Расскажите малышу, что если поставить большой кубик на маленький, то пирамидка вряд ли получится устойчивой.

В возрасте 3 лет ребенок уже в состоянии собрать башенку из 7-10 кубиков.

Ступеньки из кубиков

Для этой игры необходимо приготовить набор кубиков разного размера. Пусть малыш соорудит постройку из кубиков, как указано в игре «Пирамида из кубиков». Если малыш правильно сложит все кубики от большого к маленькому, то получатся ступеньки. По ним можно «пройтись» пальчиками, а можно взять маленького игрушечного человечка и дать ему «пройтись» по ступенькам вверх-вниз.

Объясните ребенку, что «ходить» по ступенькам нужно аккуратно, так как конструкция из кубиков не очень устойчива.

Игра «Ступеньки» учит ребенка на ощупь определять высоту предметов.

Расставь фигурки

Для этой игры необходимо взять несколько кубиков одинаковой величины и столько же маленьких игрушечных фигурок.

Предложите малышу поставить кубики в ряд. После этого покажите, как на каждый кубик устанавливать маленькую игрушку. Когда малыш справится с этой задачей, вместе похлопайте в ладоши и спойте любую веселую песенку.

Через определенный период времени ребенок научится легко справляться с предложенной задачей. Тогда вы сможете

усложнить правила игры. Возьмите кубики разного цвета и также поставьте их в ряд.

Затем сами расставьте на них все маленькие фигурки, а ребенку дайте время запомнить, на каком кубике стоит каждая фигурка. После этого соберите все фигурки и перемешайте их. Новая задача малыша – брать из общей кучки по одной фигурке, вспоминать цвет кубика, на котором она стояла, и ставить ее на свое место.

Первоначально кубиков может быть немного, потом их количество можно увеличивать.

Игра «Расставь фигурки» тренирует пальчики ребенка, а также память.

Игра с крышками

Для этой игры необходимо приготовить разнообразные пузыречки, баночки, флакончики разного размера. Желательно, чтобы крышечки также по-разному открывались и закрывались (закручивались, просто одевались, вставлялись внутрь, как пробки, и т. д.).

Теперь поставьте все приготовленные сосуды перед ребенком и покажите ему, как открывается каждая крышка. Затем дайте малышу самому попробовать открыть и закрыть все крышки. Особое внимание ребенка обратите на то, что каждая крышечка подходит только для какого-то одного флакончика и не подходит для другого (например, пробка от пузырька маловата для баночки, а крышка от баночки велика для пузырька и т. д.). После этого объяснения перемешайте все крышки и предложите малышу найти подходящую крышку для каждого сосуда. Путем проб и ошибок ребенок вскоре освоит эту игру. Тогда можно будет поменять сосуды на другие и продолжить занятия.

«Игра с крышками» развивает внимание ребенка, знакомит его с различной формой предметов и дает представление о взаимодействии различных предметов между собой.

Игра с мозаикой

Уже к трем годам ребенок с интересом собирает мозаику. Сначала узор, сделанный малышом, будет хаотичным, но со временем ребенка можно будет научить складывать из мозаики простейшие узоры – прямую линию из 6—10 составляющих, круг небольшого диаметра, цветочек и т. д. Позже игру можно усложнить, предложив малышу сложить узор определенного цвета, например сделать одноцветную линию или полоску с

чередованием двух цветов и т. п.

Занятия с мозаикой способствуют развитию мелкой моторики.

Что быстрее катится?

Возьмите кубик и шарик небольшого размера. Соорудите «горку», например наклонив широкую линейку. Попросите малыша скатить с «горки» сначала шарик, а потом кубик. Пусть он повторит это несколько раз. Результат будет один и тот же: шарик будет быстро скатываться, а кубик медленно скользить по наклонной поверхности. Теперь помогите ребенку сделать вывод: шарик катится, так как он круглый, а кубику мешают катиться грани.

Для закрепления новой информации нарисуйте на листе бумаги круг и квадрат и еще раз объясните малышу разницу между этими фигурами. С помощью этой игры дети знакомятся с формой предметов.

Зеркало

Это упражнение на развитие внимания. Предложите ребенку быть вашим зеркалом и повторять все ваши движения.

Для этого вам нужно встать лицом друг к другу на расстоянии 1–1,5 метра. Когда вы поднимаете одну руку, ребенок тоже должен поднять руку, вы топаете двумя ногами – ребенок тоже, вы машете сначала одной кистью, потом двумя – ребенок повторяет все эти движения и т. д.

Эта игра дает большие возможности варьирования предлагаемых ребенку действий.

Поначалу лучше давать несложные образцы движений. Затем, когда ребенок научится с легкостью копировать их, можно предложить ему выполнение тех же действий в определенной последовательности.

Фигуры из веревочки

В возрасте трех лет ребенку уже можно рассказывать о различных геометрических фигурах. Чтобы малышу легче было усвоить информацию, желательно проводить обучающие занятия в форме игры. Возьмите любую веревку длиной около 50 см и вместе с ребенком попробуйте сложить из нее круг, квадрат, треугольник, овал, расположить ее в виде зигзага и т. д. (рис. 6).

Рис. 6. Игра «Фигуры из веревочки»

Что спрятано в коробке?

Для данной игры понадобится набор геометрических фигур и коробка с крышкой.

Возьмите две фигуры (например, цилиндр и шар) и дайте их малышу: пусть он хорошенько их изучит. Затем завяжите ребенку глаза платком. Теперь поместите в коробку одну из двух фигур и закройте ее крышкой. Другую фигуру спрячьте в руке за спиной.

Вот теперь глаза малышу можно открыть. Скажите ему, что одна из показанных ему фигур спряталась в коробке, и нужно узнать, что это за фигура. Коробку разрешается поворачивать, наклонять и потряхивать, чтобы определить движение фигуры. Если малышу трудно играть, можно использовать крышку с несколькими прорезями, через которые будет немного видно то, что находится в коробке.

Когда малыш угадает спрятанную фигуру, попросите его вспомнить, какая же была вторая. Когда он вспомнит это, дайте ему в руки обе угаданные фигуры.

Возможные пары фигур: конус – шар, кубик – шар, кубик – цилиндр, кубик – конус, цилиндр – конус и др. Вместо геометрических фигур можно использовать игрушки, овощи, фрукты.

Благодаря игре «Что спрятано в коробке?» ребенок знакомится с разными формами фигур, а также тренируется его память и внимание.

Узоры

Для игры «Узоры» вырежьте из картона несколько различных геометрических фигур примерно одного размера. Комплект фигур может быть, например, таким: 4 треугольника и 1 круг, 4 круга и 1 квадрат и т. п.

Теперь возьмите чистый лист бумаги и предложите малышу сложить какой-нибудь узор из фигур, например один из тех, что указаны на рисунке 7.

Чтобы облегчить ребенку выполнение задания, можно на листе бумаги обозначить контур фигур, которые ему необходимо будет положить на это место. Вместе с малышом изучите образец с контурами и назовите изображенные на нем фигуры.

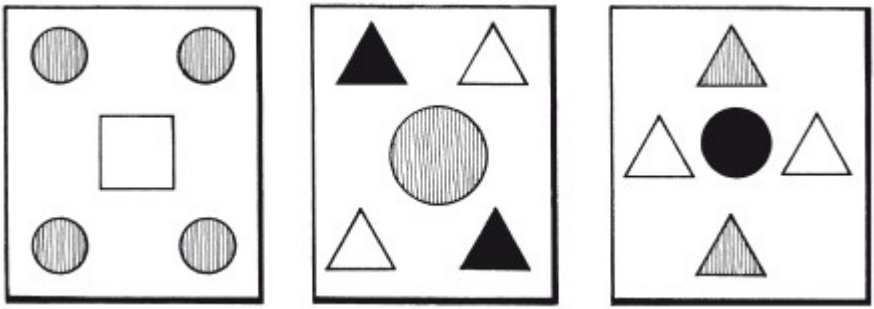


Рис. 7. Игра «Узоры»

Вот теперь можно приступать к раскладыванию фигурок по местам. Когда все они будут правильно разложены, их можно приклеить. А теперь посмотрите, какой получился симпатичный половичок для любимой игрушки вашего малыша!

Эта игра поможет развить у ребенка восприятие формы предметов и научить его анализировать расположение фигур в пространстве.

Найди игрушку

Возьмите пустую картонную коробку и любую игрушку. Поместите игрушку в коробку и потрясите ее, чтобы было слышно, что внутри что-то есть. Затем скажите ребенку: «А давай посмотрим, что в коробочке?». Малыш должен сам открыть коробочку и достать игрушку.

Угадай не глядя

Приготовьте различные хорошо знакомые ребенку предметы, разложите их на столе и накройте непрозрачной салфеткой. Теперь предложите малышу на ощупь определить по очереди все предметы, не заглядывая под салфетку.

Можно сделать игру с сюрпризом. Купите какой-нибудь небольшой подарок ребенку и спрячьте его под ту же салфетку, что и остальные предметы.

Сравнение

Эта игра развивает внимание и умение сравнивать.

Поставьте перед малышом две игрушки, например медвежонка и котенка. Теперь попросите малыша объяснить, чем схожи эти игрушки и чем они отличаются. К примеру, и котенок, и медвежонок мягкие и пушистые, у обоих есть ушки, лапки, хвостики, но медвежонок большой, а котенок маленький; у котика хвост длинный, а у медвежонка короткий и круглый и т. п.

Эта игра способствует развитию внимания ребенка.

Исправь ошибки

Хотите проверить, насколько наблюдателен и внимателен ваш ребенок? Тогда поиграйте с ним в игру «Исправь ошибки». Нарисуйте на листке бумаги летний день – солнышко, цветы, детей, играющих в мяч, и… снеговика. Или, к примеру, нарисуйте кота с ушами, как у зайца. И пусть малыш разбирается, что правда, а что нет.

Страна воздушных шариков

Придумайте небольшую сказку о стране воздушных шариков. Расскажите о том, что есть такая страна, где живут только разноцветные воздушные шарики, и все в этой волшебной стране такое же, как и в реальности: там есть детские сады, школы, магазины, но только ее жители не ходят, а летают. Но вот однажды на сказочную страну налетает ураган, и все цветные веревочки, которыми были завязаны воздушные шарики, оторвались и улетели. Шарики сдулись, и теперь их спасет только тот, кто правильно подберет к каждому шарику свою веревочку.

Нарисуйте на листе бумаги несколько разноцветных веревочек так, чтобы они были расположены вертикально и на расстоянии примерно 5 см друг от друга. Теперь вырежьте из цветной бумаги столько же шариков одинакового с веревочками цвета. Положите все это перед малышом и предложите ему подобрать к шарикам соответствующие по цвету веревочки. Когда ребенок справится с заданием, приклейте каждый шарик к веревочке и вручите эту картинку своему юному «спасателю».

От мягкого до колючего

Для этой игры необходимо приготовить разные на ощупь материалы: кусочек ваты, массажную расческу, щетку, кусочек

меха, клочок наждачной бумаги, лист бумаги и др.

Теперь дайте ребенку потрогать каждый предмет и объясните, какой из них мягкий, какой шершавый, какой гладкий, какой пушистый и т. д.

Эта игра позволяет познакомить ребенка с различными свойствами материалов.

Легкий и тяжелый

Любознательному трехлетнему малышу хочется все знать. С помощью игры «Легкий и тяжелый» малыш сделает для себя еще одно открытие.

Возьмите воздушный шарик, надуйте его и завяжите веревочкой. Покажите его малышу. Продемонстрируйте, как шарик летает и подпрыгивает даже от слабого удара руки. И все это потому, что шарик легкий и воздушный.

Теперь, когда малыш усвоил понятие «легкий», сделайте шарик тяжелым. Как? Очень просто. Развяжите веревочку и налейте в него немного воды. Ну как, теперь он летает? Нет! Он легкий? Нет. Теперь он стал тяжелым и «нелетучим». Дайте малышу самому убедиться в этом.

Таким образом ребенок узнает, что один и тот же предмет может быть и легким, и тяжелым.

Палочка с сюрпризами

Приготовьте несколько знакомых малышу предметов различной формы. Поставьте два стула одинаковой высоты друг против друга и положите на их спинки длинную палку. К ней привяжите несколько ниточек длиной около 15 см, а к каждой нитке привяжите приготовленные предметы. После этого можно начать игру «Палочка с сюрпризами». Завяжите ребенку глаза и подведите к палочке. Теперь малыш должен наощупь определить каждый предмет и назвать его вслух. После того как малыш угадает все «сюрпризы», развяжите ему глаза, и пусть он сам удостоверится в правильности своих ответов.

Игра с платочком

Для этой игры понадобится обыкновенный носовой платок. Расстелите его на ровной поверхности (на столе, диване, полу) и покажите ребенку, как из него можно складывать различные фигуры (рис. 8).

Например, если сложить его пополам по диагонали – уголок

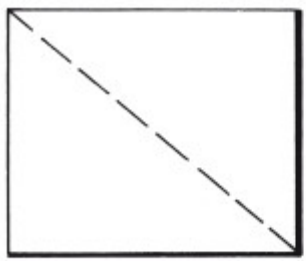
к уголку – получится треугольник.

Если все уголки платочка сложить к центру, получится ромбик.

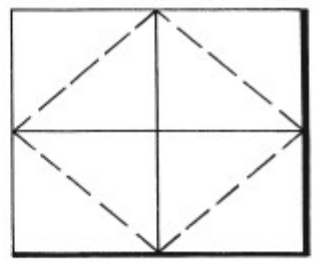
Если все четыре уголка сложить, не доведя до центра, получится восьмиугольник.

Если два противоположных уголка платочка сложить к центру, получится забавный многоугольник.

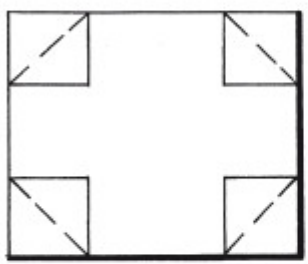
Если собрать платочек посередине гармошкой, получится забавный бантик.



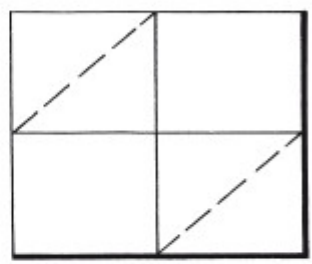
1 треугольник



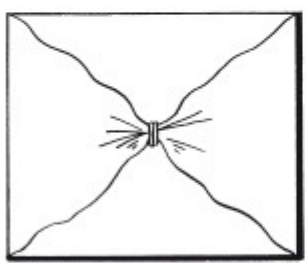
2 ромбик



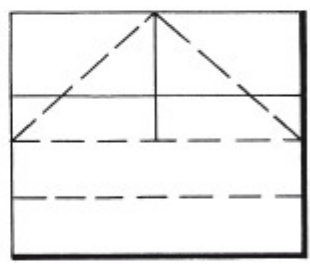
3 восьмиугольник



4 четырехугольник



5 бантик



6 кораблик

цветок

Рис. 8. Игра с платочком

Если взять платочек в одну руку, а другую руку сжать в кулак, оставив сверху небольшое отверстие, можно накрыть кулак платочком и пальцем затолкать платочек в отверстие так, чтобы кончики остались снаружи. Получится симпатичный цветочек.

Если два соседних уголка сложить к центру, а нижнюю часть платочка наложить сверху на сложенные уголки, получится кораблик.

Если вы проявите фантазию, то сможете вместе с ребенком придумать массу других интересных фигур. Эта игра несколько напоминает японскую игру «оригами» – складывание фигур из бумаги. Но предпочтение отдается платочку потому, что малышу будет легче его складывать.

«Игра с платочком» развивает воображение ребенка, знакомит его с различными фигурами, дает понятие о том, что из одной фигуры можно сделать массу других, отличных от нее.

Найди копию

Приготовьте набор разноцветных геометрических фигур (можно вырезать фигуры из цветного картона). Теперь возьмите в руку любую из фигур (например, синий кубик или квадрат) и покажите малышу. После этого предложите ребенку найти среди различных фигур точно такой же по размеру и цвету кубик.

Чтобы игра стала более увлекательной, поменяйтесь с ребенком ролями: пусть он демонстрирует вам фигуры, а вы будете отыскивать копии. Иногда для вида ошибайтесь: пусть малыш вас поправляет.

После показа двух-шести фигур игру лучше прервать. Наберитесь терпения, спокойно реагируйте на возможные ошибки вашего малыша и не слишком утомляйте его занятиями.

Игра «Найди копию» развивает внимание ребенка.

Чудесный трафарет

Купите в магазине линейку-трафарет. Трафареты бывают разные: с геометрическими фигурами, буквами, цифрами, фигурками животных. Положите перед ребенком чистый лист бумаги, на него поместите трафарет и покажите, как нужно им пользоваться, чтобы получить изображение на листе. Сначала вам придется придерживать трафарет, чтобы он не соскальзывал, но потом малыш научится делать все сам.

Во что это можно превратить?

Эта игра направлена на активизацию творческих способностей ребенка. Вам потребуется подготовить несколько предметов, не имеющих определенного назначения: палочку, коробочку, камешек, картонку и т. д. Игра состоит в том, чтобы придумать, чем они могут быть, то есть функции какого реального предмета они могут выполнять. Вы выбираете любой предмет, допустим палочку, показываете ее малышу и предлагаете придумать, во что она может превратиться.

Ребенок сам назовет возможные варианты, а если у него возникнут затруднения, то предложите свои варианты. Палочка может быть «ручкой», «половником», «градусником», «ключом», «удочкой»… А вот кубик, например, не может быть «ложечкой», а камушком нельзя измерять температуру, ибо одним из основных условий игры, которое необходимо соблюдать, является определенное сходство с реальным предметом.

Можно предложить ребенку веселое соревнование: кто назовет больше способов использования данного предмета. Пусть победителем окажется ребенок.

Можно поиграть с ребенком в эту игру по обратной схеме: предложите ему придумать, какие предметы могут играть роль ложки для куклы, кроватки, машины и т. п.

Юный художник

Хотите научить своего малыша рисовать? Тогда приготовьте чистый лист бумаги и карандаши (или фломастеры). На листе нарисуйте пунктирной линией простые фигурки (звездочка, сердечко, солнышко, облачко и др.). Фигурки должны быть достаточно крупными. Теперь дайте в руки ребенку карандаш и вместе с ним по пунктиру обведите одну из фигурок. Следующие фигурки малыш должен будет обвести сам. Он должен стараться рисовать четко по линии, не заходя за край.

Изображать на листе можно не только фигуры, но также буквы и цифры. Так малыш быстрее выучит и запомнит их.

Конечно, эта игра требует от ребенка усидчивости и аккуратности. Поэтому наблюдайте за ребенком и точно выбирайте время, когда ему лучше играть в эту игру.

С помощью игры «Учимся рисовать» оттачиваются мелкие движения руки ребенка и развиваются его художественные способности.

Отряд разноцветных человечков

У каждого малыша есть коробка цветных карандашей. Откройте ее и внимательно посмотрите на разноцветных «человечков»: наверное, все они разного роста (самые яркие – поменьше, темные – побольше). Игра заключается в том, чтобы выстроить отряд разноцветных «человечков» по росту. Можно разнообразить правила игры: выстроить цветных «человечков» не по росту, а по цвету (от светлого к темному).

Две полосочки

Вырежьте из бумаги две полоски шириной 3 см, а длиной 5 и 10 см. Теперь прикрепите их одним концом к карандашам (рис. 9). После того как игровой инвентарь будет готов, можете начинать игру. Возьмите себе карандаш с короткой полоской, а малышу дайте карандаш с длинной полосочкой. По команде «На старт! Внимание! Марш!» одновременно начинайте накручивать полоски на карандаши. Естественно, побеждает тот, кто быстрее скрутит бумажную ленточку. Затем объясните ребенку, почему ему не удалось выиграть.

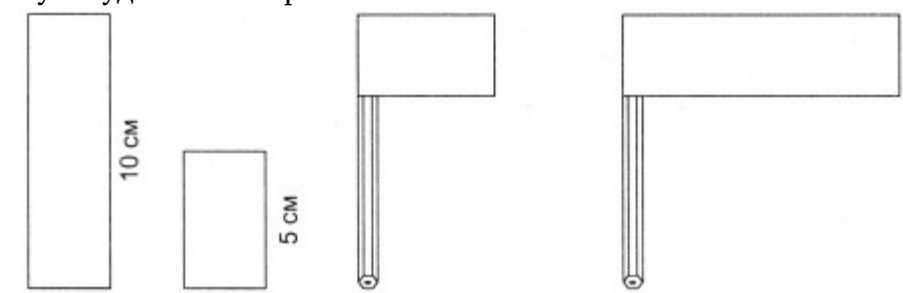


Рис. 9. Игра «Две полосочки»

Дело в том, что его полосочка в два раза длиннее вашей. Начав игру снова, дайте малышу возможность самому выбрать себе карандаш с ленточкой. Скорее всего он возьмет именно тот, на котором полосочка короткая. Игра «Две полосочки» способствует развитию умственных способностей ребенка.

Одноцветные предметы

Ваш ребенок уже знает основные цвета? Тогда эта игра для него. Положите на коврике перед малышом множество предметов одного цвета. Предметы могут быть, например, такими: синяя игрушка, синяя крышка, синий мячик, синий карандаш, синяя веревочка, синий кубик и т. д. Рядом положите такие же предметы, но другого цвета – например, красные. Теперь дайте

ребенку в руку синий кубик и попросите его найти такой же кубик, только красный. Пусть он возьмет оба кубика в руки, посмотрит на них и сравнит их по цвету.

Освоив это задание, можно перейти к следующему. Перемешайте синие и красные предметы и попросите ребенка выбрать, к примеру, все красные. В дальнейшем задание можно усложнить – включить в игру дополнительные цвета (к синему и красному добавить желтый, потом зеленый и т. д.).

Апельсин

Помните веселую песенку из мультфильма «Мы делили апельсин.»? Используя эту песенку, можно поиграть с малышом в веселую обучающую игру. Возьмите настоящий апельсин, очистите его и отделите пять долек. Теперь спойте песенку и покажите ребенку, как откладывать в сторону каждую дольку. Если вы забыли песенку, то вот ее слова:

Мы делили апельсин.
Много нас, а он один.
Эта долька – для утят,
Эта долька – для котят,
Эта долька – для ежа,
Эта долька – для чижа,
Эта долька – для бобра,
А для волка – кожура!

Когда все дольки будут поделены, сосчитайте вместе с малышом, сколько их всего. Затем спросите ребенка, всех ли перечисленных животных и птиц он знает. Если малыш знает не всех, расскажите ему про незнакомых животных. После этого спросите, почему же волку досталась только кожура? После окончания игры поделенный апельсин с удовольствием съедается.

Существует еще два варианта игры «Апельсин» (рис. 10).

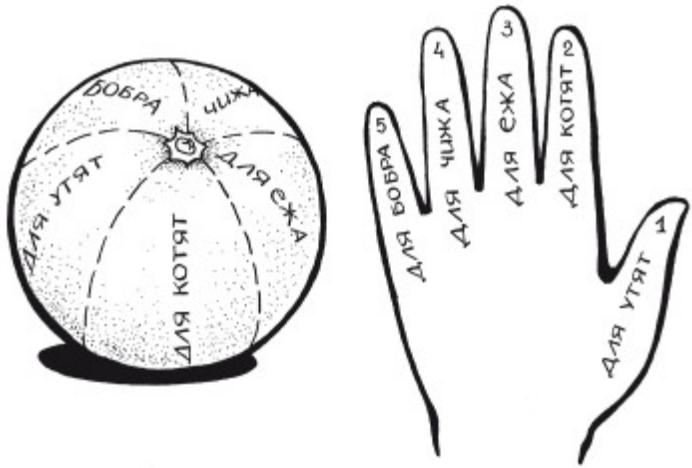


Рис. 10. Игра «Апельсин»

Первый: вместо настоящего апельсина можно использовать вырезанный из картона и поделенный на пять частей круг.

Второй: представьте, что ручка малыша – это апельсин, а пальчики – дольки. Теперь, напевая песенку, по очереди загибайте пальчики на детской руке, а при словах «А для волка – кожура!» малыш должен развести ручки в стороны.

Маленький фокусник

С помощью игры «Маленький фокусник» малыш учиться соотносить величину предмета с величиной ладони.

Приготовьте несколько различных предметов, которые чуть больше или меньше ладони ребенка (например, кубик, ключик, маленький колпачок от зубной пасты, куколка-пупсик и т. д.). Предметов должно быть немного. Теперь научите малыша прятать предметы в кулачок. Пусть маленький фокусник потренируется. После этого спросите малыша, какие из предлагаемых предметов он сможет спрятать в ладошке так, чтобы их не было видно. Дайте ему спрятать один из предметов, а сами в это время отвернитесь. Повернувшись, вы должны угадать спрятанный предмет.

После того как ребенок научится различать маленькие и большие предметы, можно перейти к следующему этапу игры. Вы становитесь фокусником, а малыш угадывает спрятанный вами предмет. Прежде чем приступить к игре, объясните ребенку, как угадывать, что спрятал фокусник: малыш должен замечать, какого предмета нет среди оставшихся. Одним из предметов, спрятанных в руке, может быть конфетка: в этом случае малыш

получит вкусный приз за свои старания.

Эта игра развивает внимание и память.

Для игры «Найди половинку» необходимо приготовить несколько пар красочных открыток – желательно с изображением веселых героев мультфильмов. Возьмите по одной открытке из каждой пары и разрежьте их пополам. Теперь положите перед малышом одну из неразрезанных открыток и дайте ему выбрать из фрагментов те, что при соединении составят единое целое. Потом поставьте следующую открытку и также предложите ребенку собрать из двух кусочков ее копию. В дальнейшем игру можно усложнять – разрезать открытки не на две части, а на три, четыре и более. Степень сложности задания определяйте в соответствии с уровнем развития ребенка.

Тянем-потянем

Для этой игры понадобится веревочка или ленточка длиной чуть больше ширины стола, на котором будет проходить игра. Привяжите к одному концу веревочки какую-нибудь небольшую игрушку, но так, чтобы малыш не заметил. Теперь протяните веревочку через стол. Один конец веревочки (тот, который с игрушкой), свесьте с одной стороны стола, а сами вместе с ребенком встаньте с противоположной стороны. Дайте свободный конец веревочки малышу в ручки и со словами «Тянем-потянем, тянем-потянем!» медленно тяните веревку. Каково же будет удивление малыша, когда он вдруг вытянет свою любимую игрушку!

Так с помощью игры можно преподнести малышу сюрприз или подарок. Эта игра может быть не только развлекательной, но и познавательной. Например, привязывая к веревочке разные по тяжести игрушки, можно научить ребенка различать разные свойства предметов.

Следите за тем, чтобы ребенок не дергал веревочку слишком резко, иначе «груз» может отскочить ему в лицо.

Тяжелое и легкое

Приготовьте обычный таз, наполните его водой. Теперь найдите несколько предметов, которые при погружении в воду ведут себя по-разному: одни должны тонуть, а другие плавать. Теперь разрешите малышу по очереди класть предметы в таз с водой. Каждый раз наблюдайте вместе, всплывает предмет или тонет. Ваша задача – объяснить малышу, что тонут тяжелые предметы, а всплывают более легкие. После объяснения дайте

ребенку самому потрогать каждый предмет и оценить его по весу.

Найди бантик

В эту игру хорошо играть под Новый год, когда в доме стоит большая красивая елка. Возьмите небольшую зеленую ленточку и привяжите ее к еловой ветке на такой высоте, чтобы ребенок мог свободно достать ее. Естественно, малыш не должен знать, где вы привязали бантик. После этого предложите малышу среди всех украшений и елочных игрушек отыскать тот самый бантик. Это не так-то просто: ведь и елочка, и бантик зеленого цвета. Чтобы направить малыша, используйте слова «близко>>,<<далеко>>, «очень близко», «очень далеко».

Количество спрятанных на елочке бантиков может быть любым.

Игра «Найди бантик» развивает внимание малыша.

Многоэтажный дом

На картонном листе нарисуйте многоэтажный дом размером 3 х 5 см. В доме должно быть множество окошек.

Теперь вырежьте из фольги и бумаги каких-нибудь животных, героев сказок и мультиков. Количество «жильцов» должно совпадать с количеством окон. Положите перед ребенком нарисованный многоэтажный дом и предложите ему расположить каждого «жильца» в окошке. Когда все будут расселены, малыш должен будет запомнить, где кто живет. Далее вы перемешиваете все картинки. В задачу ребенка входит восстановить первоначальную картину.

Сначала количество этажей может ограничиваться двумя, потом его можно увеличить.

Игра «Многоэтажный дом» тренирует память малыша.

Кто я?

Это игра на активизацию творческих способностей. В нее можно играть где угодно: дома на кухне, по дороге из детского сада или в кукольном уголке.

Для нее не требуется особых условий и специальной подготовки – нужны только ваши выдумка, фантазия и желание их проявить. «Кто я?» – спрашиваете вы у ребенка и изображаете (жестами, мимикой, телодвижениями, звуками и т. п.) свечку, машину, зайца, самолет, телевизор, военного, собаку, кошку и т. п.

Когда ребенок научится угадывать, что вы изображаете, загадывайте с ним по очереди. Игра «Кто я?» с различными вариациями и усложнениями будет интересна и в более старшем возрасте.

Узнай по походке

Перед началом игры «Узнай по походке» вы должны показать малышу, как ходят знакомые ему звери. Например, медведь идет вперевалку, зайчик прыгает и скачет, кошечка ступает мягко, не торопясь, гусь – вприсядку, мышка семенит, а волк ходит большими шагами и т. д.

После этого начинается игра. Вы сообщаете малышу, что сегодня к нему придут гости, и он должен узнать, кто пришел, по походке. Ваша роль – изображать по одному всех «гостей». Малыш же должен вслух называть тех животных, которых он узнает.

Игра может продолжаться до тех пор, пока не иссякнет ваша фантазия.

Чтобы внести в игру элемент увлекательности, поменяйтесь с ребенком ролями.

Игра «Узнай по походке» дает ребенку много ценных знаний о животных и развивает его творческие способности.

Покажи по-разному

В этой игре могут участвовать несколько человек. Дети знакомятся с противоположными по значению понятиями.

Высокий – низкий

Дети идут по кругу. Ведущий говорит: «Сейчас мы будем проходить ворота. Если я скажу, что ворота высокие, вы будете продолжать идти так же, как сейчас, а если низкие, то нагнетесь».

Тяжелый – легкий

Каждому участнику игры дается пустой пакет или сумка. Ведущий говорит: «Представьте, что вы несете сумки. Сумка может быть или легкой, или тяжелой. Покажите, как несут легкую сумку (дети должны показать). А тяжелую? А сейчас будьте внимательны: я буду говорить, тяжелая или легкая у вас сумка. А вы должны нести сумку либо как тяжелую, либо как легкую».

Быстро – медленно

Игра организуется аналогично: дети должны идти или медленно, или быстро.

Игру можно продолжать, инсценируя следующие пары слов с противоположным значением: весело – грустно, узкий – широкий, жарко – холодно, темно – светло и т. д.

Игры для детей 4–5 лет

И вот вашему малышу уже пятый год. Развитие его способностей, безусловно, продолжается. Вы стали замечать, что малыш, занимаясь чем-то интересным, меньше отвлекается, чем раньше, его игры становятся более длительными. Вы наблюдаете, как ребенок учится действовать последовательно, стремясь добиться определенной цели, как подчиняется правилам. При этом он не только следует установленным вами правилам, но и вырабатывает их для себя сам, ориентируясь на свой собственный жизненный опыт. Он лучше запоминает, начинает рассуждать. Эти рассуждения пока кажутся еще очень наивными и иногда вызывают у вас улыбку, но они свидетельствуют о том, что малыш стремится установить взаимосвязь между событиями, догадаться о причинах того, что происходит с ним. Он уже способен отмечать отдельные свойства вещей, сравнивая их друг с другом, замечать сходство и различие между ними.

Игры и упражнения, предлагаемые в этом разделе, в целом продолжают основные направления занятий, которые ориентированы на детей трех лет. Однако они сложнее и разнообразнее, так как учитывают новые возможности ребенка. Например, вы встретите игры, в ходе которых ребенку необходимо будет действовать не только с самими предметами и их свойствами, но и с разнообразными несложными рисунками и схемами. Такие задания способствуют развитию мышления ребенка и интересны в этом возрасте.

Выбирая игры и упражнения, помните о том, что ребенок 4–5 лет – это еще далеко не взрослый. Не стремитесь ускорить его развитие, заменяя игру чтением и счетом. Не старайтесь увести его от увлекательных занятий в мир жесткого «Делай это, потому что так надо». Сделайте так, чтобы это «надо» стало интересным и привлекательным для малыша, и вы добьетесь хороших результатов.

А иногда не нужно бояться идти тем путем, который вам подсказывает сам малыш. Ведь ваша цель – добиться, чтобы ребенок принял предложенную вами программу как свою собственную.

Подвижные игры

Игра с воронками

Каждый ребенок любит возиться в песке и воде. Воспользуйтесь этим и предложите своему малышу интересную «Игру с воронками». Подготовьте небольшое ведерко с водой или сухим песком.

Теперь возьмите маленькую пластиковую бутылочку и предложите ребенку налить в нее воды так, чтобы она не проливалась. Это может быть трудно не только для малыша, но и для взрослого.

А теперь возьмите воронку и, вставив ее в горлышко бутылки, покажите малышу, как легко можно наливать воду, не теряя ни капли. То же самое можно проделать и с песком. Эта игра очень понравится малышам, так как в раннем возрасте дети очень любят повторять одно и то же движение по нескольку раз.

Прыжки в воде

В эту игру можно играть в любом водоеме, где достаточно воды (река, озеро, море, бассейн и т. д.).

Вместе с малышом зайдите в воду сначала так, чтобы вода доходила ему только до середины икры. Держите ребенка за ручки и попросите его подпрыгнуть как можно выше 5 раз.

Теперь зайдите поглубже, так чтобы вода закрывала колени малыша, и предложите ребенку часто-часто попрыгать. Повторите несколько раз.

Следующий этап – зайти в воду так, чтобы вода доходила до талии ребенка. Затем весело скажите: «Баба сеяла горох и сказала громко – ох!» После чего малыш должен подпрыгнуть и по шейку окунуться в воду. Можно повторить это несколько раз.

Важно обратить внимание на то, чтобы малыш играл с удовольствием в эту игру, чтобы ему было приятно возиться в воде. Температура воды должна быть приемлемой для купания.

Иван-царевич

Эта игра позволяет успокоить малыша, перевозбужденного после подвижной игры. Начав с ребенком игру в его темпе, можно постепенно перейти на нужный темп. Например, ребенок перевозбужден, очень громко говорит, постоянно крутится, начав

говорить так же громко и быстро, как и он, постепенно замедляйте темп и говорите тише. Это поможет малышу успокоиться.

Ведущий называет слово, которое является частью имени сказочного персонажа (или названия волшебного предмета). Второй играющий должен назвать имя полностью.

1. Иван – царевич
2. Марья – царевна
3. Мышка – норушка
4. Лягушка – квакушка
5. Зайчик – побегайчик
6. Лисичка – сестричка
7. Мишка – топтыжка
8. Сестрица – Аленушка
9. Братец – Иванушка
10. Конек – Горбунок
11. Жар – птица
12. Серый – Волк
13. Елена – Прекрасная
14. Василиса – Премудрая
15. Марья – Искусница
16. Марья – Моревна
17. Царевна – лягушка
18. Маша – растеряша
19. Варвара краса – девичья коса
20. Кащей – Бессмертный
21. Баба – Яга
22. Змей – Горыныч
23. Радуга – дуга
24. Меч – кладенец
25. Сапоги – скороходы
26. Скатерть – самобранка
27. Ковер – самолет

Найди ножки

Многие родители с трудом вытаскивают из воды своих увлеченно купающихся ребятишек. Чтобы сделать эту процедуру приятной для вас обоих, заинтересуйте малыша игрой «Найди ножки». В эту игру можно играть сразу с несколькими детьми.

Правила просты: одному или нескольким из участников игры засыпают ножки теплым песком, а кто-то другой должен их отыскать. Таким образом вы хотя бы на время отвлечете детей от купания, а ласковое летнее солнце прогреет замерзших малышей.

Но не забывайте о головных уборах!

Подпрыгни до воздушного шара

Эта коллективная игра точно понравится вашему малышу и его друзьям. Перед началом игры необходимо натянуть на игровой площадке шнур на расстоянии 3–5 м от земли. К шнуру следует привязать воздушные шары так, чтобы они находились выше вытянутых рук детей. Вам нужно предложить ребятам подпрыгнуть и ударить по шару руками. Высота привязанных шаров может регулироваться в зависимости от роста детей и их физических возможностей. Вы должны следить за тем, чтобы малыши, подпрыгивая, касались шара двумя руками, чтобы нагрузка равномерно распределялась на мышцы плечевого пояса.

Правила игры можно усложнить, привязав на шнур колокольчики, бабочек, сделанных из бумаги или другие яркие предметы. В этом случае вам нужно следить за тем, чтобы дети, подпрыгивая, касались предметов поочередно правой и левой рукой.

Бегите, ножки, по дорожке

В этой игре все действия выполняются группой детей одновременно и одинаково.

Проведите по земле черту и скажите малышам: «Это будет наш дом, отсюда наши ножки побегут по дорожке, а куда они побегут, сейчас покажу». После этого отведите детей на расстояние 20–25 шагов, проведите параллельную черту и скажите: «здесь вы должны остановиться». Выстроите детей у первой (стартовой) линии и произнесите слова, под которые они будут выполнять игровые движения. Затем предложите повторить их вместе с движениями. Слова и соответствующие им движения приводятся в представленной ниже таблице.

Ножки, ножки Бежали по дорожке	Дети бегут ко второй линии
Бежали лесочком, Прыгали по кочкам	Прыгают на двух ногах, приближаясь к вам (всего четыре прыжка)
Прибегали на лужок, Потеряли сапожок	С последним словом малыши останавливаются, приседают на корточки и поворачиваются то в одну, то в другую сторону, будто бы ища сапожок

«Нашли сапожок!» – говорите вы, и все бегут обратно к исходной линии. После этого игру можно начать сначала.

Маленький медвежонок

Если вы выбрались на прогулку в лес, то можете поиграть с ребенком в «Маленького медвежонка». Ваша задача – выразительно рассказывать стихотворение «Мишка косолапый», а задача малыша – ходить в это время по лесу и собирать в сумку или корзинку шишки. Когда стихотворение закончится, можно вместе с «медвежонком» посчитать собранные шишки.

Вернувшись домой с прогулки, ребенок с восторгом будет вспоминать, как ходил по лесу, словно настоящий косолапый мишка.

Салки-выручалки

Это коллективная игра. Перед ее началом вам необходимо очертить большую площадку, шириной и длиной около 30 шагов. Затем нужно объяснить детям, что бегать можно только внутри этой площадки, а забегать за черту нельзя. После этого вы приступаете к объяснению правил игры: «Сегодня мы будем играть в салки-выручалки. Я буду салочкой, а вы будете от меня убегать. До кого я дотронусь, должен остановиться. Бегать ему уже нельзя, пока кто-нибудь из товарищей его не выручит. Чтобы выручить пойманного игрока, нужно дотронуться до его плеча. Как только до него дотронулись, он снова может бегать. Если вы видите, что салка близко, можно присесть на корточки. Того, кто

присел, салка поймать не может».

Начинать игру нужно со слов, которые произносите вы и дети:

Салка нас не догонит,
Салке нас не поймать.
Мы умеем быстро бегать
И друг друга выручать!

С последним словом дети разбегаются в разных направлениях, а вы, дав им немного побегать, начинаете их ловить. Осалив какого-нибудь малыша, вы должны напомнить ему, что он может громко сказать: «Выручайте!». После этого вам нужно отвернуться, чтобы дети успели выручить осаленного. Первого ребенка, который выручит пойманного малыша, следует обязательно похвалить.

Игра может продолжаться в течение 10–15 минут. В конце вы должны отметить тех, кто выручал осаленных, и тех, кто ловко убегал от салки и ни разу не попался. Как только дети научатся играть в эту игру, они могут сами выбирать салку с помощью считалки.

В этой игре следует соблюдать следующие правила:

– убегать от салки можно только с последним словом стиха;

– тот, кого осалили, должен остановиться и громко сказать: «Выручайте!», пока этого малыша не выручат, ему бегать не разрешается;

– чтобы выручить осаленного малыша нужно слегка дотронуться до его плеча;

– чтобы спастись от салки, можно вовремя присесть на корточки, но долго так сидеть нельзя.

Утки-утки

Если на улице прошел летний дождь, выйдите всей семьей подышать свежим воздухом. Как только на пути попадется маленькая лужица, поднимите малыша за руки и перенесите через лужу. При этом шутливо скажите: «Утки-утки, полетели!» Наверняка малышу будет очень весело.

Гербарий

Гуляя с ребенком, вместе собирайте интересные листочки, цветы, травинки. Засушив их, можно сделать красивый гербарий.

Оформите его (для этого можно использовать фотоальбом с прозрачными кармашками) и сохраните. Позже, когда малыш подрастет и повзрослеет, ему будет интересно изучать растения по собственному гербарию, собранному в раннем возрасте.

Садовник

В эту игру можно поиграть и дома, и на даче. Ваш малыш будет «садовником», а вы будете следить за его действиями. Перед тем как начать игру, объясните ребенку, кто такой садовник и чем он занимается. Затем, контролируя «садовника», разрешите ему полить домашние цветы или какую-нибудь грядку на даче. Таким образом с помощью игры можно с раннего возраста привить ребенку любовь к труду.

Песочный колобок

Всем известно, что в сказке «Колобок» главный герой был сделан из теста. Но, играя в песочнице, вы можете научить детей делать песочные колобки. Маленькому ребенку сложно формировать шарики из песка руками, но эта проблема разрешима. Вам понадобится или старый носовой платок, или кусочек ткани аналогичного размера. Расстелите платок и прямо на него наложите небольшую горку песка (песок должен быть влажным). Теперь возьмите платок за концы, соедините их и закрутите так, чтобы получился круглый шарик. Затем высвободите шарик и повяжите на него тот самый платочек узелком вверх. При желании Колобку можно сделать глазки, носик и ротик из обычных семечек.

Кладоискатель

В эту игру можно играть в песочнице или на пляже.

Начертите палочкой на песке небольшой круг – это будет «Поле чудес», как в сказке про Буратино. Теперь возьмите какую-нибудь маленькую игрушку (или любой мелкий предмет), покажите его малышу, а затем поместите в спичечный коробок.

После этого попросите малыша отвернуться и не подглядывать, а сами в это время закопайте «клад» в любом месте, но не за пределами «Поля чудес». Затем позовите юного кладоискателя, дайте ему совочек, и пусть он отправляется на поиски «клада».

Когда «клад» будет обнаружен, малышу необходимо будет открыть коробочку, достать содержимое и назвать предмет вслух.

Чтобы еще больше заинтересовать малыша, позвольте ему самому спрятать «клад». Теперь кладоикателем станете вы.

Во время игры в кладоискателя можно пользоваться ориентирами: «холодно», «тепло», «горячо» (далеко от «клада» – «холодно», ближе – «тепло», у цели – «горячо»).

Угости белочку орешком

Эта игра развивает у малыша ловкость. Перед началом игры нужно посадить игрушечную белку на полочку или сучок дерева, а рядом, чуть выше поднятой руки ребенка, повесить корзинку.

Чтобы угостить белку орешком, следует положить его в корзину, подпрыгнув. Вам необходимо следить за тем, чтобы ребенок отталкивался одновременно двумя ногами и мягко приземлялся. Эту игру можно сделать коллективной, повесив 2–3 корзинки. Учитывая рост и физическую подготовку детей, корзинки можно расположить на разной высоте.

Воображалка

Предлагаемая игра развивает воображение ребенка.

Перед началом игры подберите какое-нибудь стихотворение, содержащее в себе много разных образов и действий. К примеру, такое:

Баба шла, шла, шла,
Пирожок нашла.
Села, поела
И опять пошла.

В то время как вы будете читать выбранное стихотворение, малыш должен вообразить себя его героем и проделывать все действия, описанные в стихах. В данном случае ребенок должен попробовать походить, как старая бабушка, переваливаясь с одного бока на другой, затем сесть на стул и съесть воображаемый пирожок.

Возможно, сначала вам придется инсценировать стихотворение самому, чтобы малыш понял, как нужно действовать.

Прыгай до флажка

Для игры вам понадобятся цветные флажки и стульчики.

Флажки положите на стульчики, на расстоянии 1–1,5 м от стульчиков протяните по полу шнуры. Детям нужно подойти к шнуру и по вашему сигналу прыгать от него на двух ногах, продвигаясь вперед до флажков. Когда малыши окажутся у флажков, они должны взять их, помахать ими и положить на место. Обратно дети возвращаются бегом.

Лабиринт

Перед тем как начать играть в «Лабиринт», расскажите ребенку, что такое лабиринт и как по нему передвигаются. Прочитайте какую-нибудь сказку, где встречается сюжет с прохождением героя через лабиринт.

Теперь нарисуйте мелом на асфальте какой-нибудь лабиринт – или прямоугольный, или в форме круга. Покажите ребенку, как нужно правильно по нему ходить. Теперь предоставьте малышу самому освоить хождение по лабиринту. Когда ребенок доберется до конца лабиринта, пусть той же дорогой возвращается к вам обратно.

В эту игру можно играть коллективно – каждый малыш по очереди проходит через лабиринт, а потом выбирается победитель. Победителю вручается какой-нибудь приз, например медаль «Лучшему покорителю лабиринтов».

Пустое место

Эта игра коллективная. Она начинается с того, что вы говорите детям: «Давайте проверим, кто из вас быстрее всех бегает!». После этого вы предлагаете всем взяться за руки и построить красивый ровный круг. После этого дети опускают руки и садятся на пол лицом внутрь круга, а вы сами, находясь за кругом, обходите его, приговаривая:

Огонь горит, вода кипит,
Тебя сегодня буду мыть,
Не буду я тебя ловить!

Затем вы повторяете этот текст еще раз вместе с детьми. На последнем слове вы дотрагиваетесь до кого-нибудь из ребят, просите его встать, повернуться к вам лицом, после чего говорите: «Раз, два, три – беги!», показывая в каком направлении нужно бежать за пределами круга, чтобы первым занять освободившееся место. Вы и ребенок с разных сторон обегаете круг, при этом вам

нужно дать малышу возможность первому занять свободное место. После этого вы еще раз обходите круг и повторяете слова, предоставив детям возможность запомнить их и освоить правила новой игры. Выбрав второго ребенка, вам следует на этот раз постараться первым занять место в кругу. Теперь малыш становится водящим и сам выбирает себе партнера по соревнованию. Каждого победителя нужно наградить аплодисментами.

В этой игре следует соблюдать следующие правила:

– выбирать в партнеры нужно того, кто еще ни разу не бегал;

– бежать по кругу можно только в противоположные стороны;

– тот, кто не успел занять место в кругу, становится водящим.

Чудесная капуста

В эту игру можно играть или на даче, или в деревне на огороде.

Хотите оригинально угостить малыша конфеткой? В то время когда малыш, к примеру, спит, сходите на капустную грядку и выберите самый большой кочан капусты. Между большими листиками капусты положите приготовленное угощение (обязательно в упаковке).

Во время прогулки с малышом подведите его к заветному кочану капусты и скажите: «Этот кочан капусты – волшебный. Давай посмотрим, не выросло ли на нем что-нибудь вкусное?» После этого предложите ребенку раздвинуть капустные листики и найти там сюрприз. Радости малыша не будет предела!

Игры с обручем

Эти подвижные игры будут проходить намного веселее и интереснее, если в них поучаствуют несколько малышей. Игры можно комбинировать и чередовать.

Прыгни в обруч

Перед началом игры нужно положить на пол обруч диаметром 1 м. Вам нужно предложить детям подойти к нему ближе и прыгнуть в него, а потом выпрыгнуть из обруча. Упражнение могут выполнять поочередно 3 человека, повторяя его до 5 раз. Также можно предложить малышам после прыжков побегать или походить вокруг обруча.

Из обруча в обруч

Для игры вам понадобятся 3–4 обруча. Их необходимо разместить на полу на расстоянии 30 см друг от друга. Вам нужно предложить детям прыгать на двух ногах друг за другом из обруча в обруч, продвигаясь вперед.

Вокруг обруча

Для игры вам потребуются большие обручи. Количество обручей, используемых в игре, зависит от числа участников. Детям нужно встать в обручи по 2 человека. По вашему сигналу они выпрыгивают из обруча и прыгают на двух ногах вокруг него. Каждому ребенку нужно сделать по 10 прыжков. Затем по сигналу дети запрыгивают обратно в обручи и отдыхают в течение 10–15 секунд, после чего игра возобновляется.

Спрыгни в обруч

Для игры вам понадобится низкая гимнастическая скамейка и обручи. Дети по двое встают на скамейку и спрыгивают в обручи. Вам нужно следить за тем, чтобы малыши приземлялись мягко на носочки.

Логические и развивающие игры

Удивительное колесо

Сделать так, чтобы ребенку были интересны познавательные занятия, несложно. Вам поможет удивительное колесо. Смастерить его можно так. Из белого картона вырежьте два круга диаметром 20 см. Теперь расчертите каждый на 10 равных частей. Из одного круга вырежьте один кусочек, а на другом в каждом секторе нарисуйте цифры от 1 до 10, геометрические фигуры, животных или различные предметы. Затем скрепите два круга по центру ниточкой или проволокой так, чтобы они могли свободно вращаться (рис. 11).

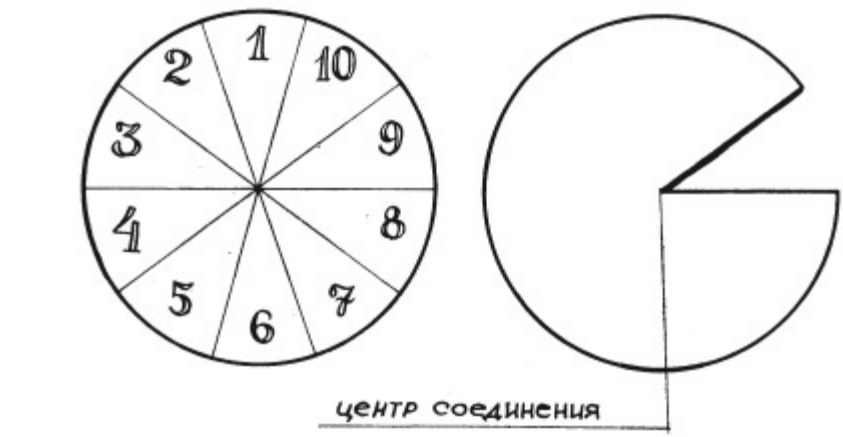


Рис 11. Игра «Удивительное колесо»

Передвигая колесо, останавливайте его на каждом делении и просите ребенка называть то, что изображено. Так в игровой форме ваш малыш получит необходимые знания.

Да и нет

Эта игра учит ребенка задавать правильные вопросы, внимательно слушать других, а также верно отыскивать критерии классификации любых объектов окружающего мира.

Суть игры заключается в том, что вы загадываете слово или рассказываете о какой-то необычной ситуации, а ребенок должен разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие вопросы, на которые можно дать один из четырех ответов: «да», «нет», «это нельзя объяснить», «и да и нет». Вопросы в этой игре должны

формулироваться непосредственно в процессе игры. После того как ребенок научиться играть в «да и нет», он может сам стать ведущим и задавать вам вопросы.

Пальчики-актеры

Огромное влияние на речевое развитие ребенка оказывает хорошая мелкая моторика. Развивая тонкие движения пальцев, вы развиваете речь. Игры и упражнения на развитие мелкой моторики помогут вашему малышу выработать свободу движений, развить чувство пространства, образное мышление, внимание и память.

Развить движения пальцев вам помогут пальчиковые игры, в которых ребенок, повторяя движения взрослого, вырабатывает умение управлять своими движениями, концентрировать внимание на одном виде деятельности. Самым простым является изображение с помощью пальчиков различных фигурок.

1. Флажок. Четыре пальца соединить вместе, большой опустить вниз. Тыльная сторона ладони обращена к себе.

2. Очки. Соединить в кольцо большой и указательный пальцы каждой руки. Приставить «колечки» друг к другу, поднести к глазам.

3. Стол. Левую ладонь сжать в кулак, поставить на стол, правую раскрыть и положить сверху на левую.

4. Бочка. Неплотно сжать руку в кулачок.

5. Птичка пьет из бочки. Поднести к «бочке» вторую руку, указательный пальчик опускать в отверстие и поднимать.

6. Мостик. Руки – перед собой, кончики пальцев обеих рук касаются друг друга.

7. Колокольчик. Локти поставить на стол, пальцы обеих рук образуют замок. Средний палец одной руки опущен вниз, как язычок колокольчика, и ребенок им двигает.

8. Зайчик. Указательный и средний пальцы поднять вверх и развести в стороны, остальные прижать к ладони. Шевелить «ушками».

9. Собака лает. Ладонь расположить вертикально, поставив на ребро. Большой палец поднять вверх. Остальные соединить вместе. Опускать и поднимать мизинец.

10. Крокодил. Ладонь лежит на столе. Указательный палец и мизинец согнуты и прижаты кончиками к среднему и безымянному пальцам.

11. Полет птицы. Руки повернуть ладонями к себе и скрестить у запястий. Большие пальцы цепляются друг за друга. Остальные пальцы растопырить и махать ими.

12. Шарик. Пальцы каждой руки соединить в щепотки и приблизит друг к другу. Дуть на них (при этом пальчики принимают форму шара). Затем шар сдувается, и пальчики принимают исходное положение.

13. Гусь. Поставить локоть на стол. Четыре пальчика соединить вместе и слегка округлить. Расположить их, а также большой палец как бы параллельно столу.

14. Кошка. Средний и безымянный пальцы соединить с большим, указательный и мизинец поднять вверх.

15. Мышка. Положение пальцев то же, но указательный и мизинец согнуты и прижаты кончиками к среднему и безымянному пальцам.

16. Лиса. Ладони прижаты друг к другу. Согнуть внутрь мизинцы и указательные пальцы, большие поднять вверх.

17. Улитка. Кулак правой руки прижат к столу ладонью вниз, указательный и средний пальцы разведены и выпрямлены вперед.

18. Кораблик. Округленные ладони плотно прижаты друг к другу и слегка приоткрыты сверху.

19. Бинокль. Большой палец каждой руки вместе с остальными образует кольцо.

20. Курочка. Большой и указательный пальцы соединить. Остальные пальцы накладываются друг на друга в полусогнутом положении.

21. Петушок. Большой и указательный пальцы соединить. Остальные пальцы подняты вверх в полусогнутом положении один за другим.

22. Дом. Кончики пальцев рук соединить в наклонном положении ладоней.

Подвижные ручки

Освоив отдельные слова с помощью пальцев, можно потом рассказывать рифмованные истории, потешки. Некоторые из них знакомы нам с детства.

Сорока

1 вариант

Сорока, сорока, сорока-белобока
Кашу варила, деток кормила.
Этому дала, этому дала,
Этому дала, этому дала,
А этому не дала —

Он еще маленький.

2 вариант:

Сорока, сорока, сорока-белобока
Кашу варила, на порог скакала,
гостей скликала.
гости на двор – кашу на стол.
Этому дала на тарелочке,
этому на блюдечке,
Этому в чашке, этому в мисочке.
А этому не дала: «Ты дров не таскал,
Ты воды не носил, ты каши не варил.
Вот тебе ложечка – свари себе кашку».

Пальчики

Большой пальчик сливы трясет,
Второй их собирает,
Третий в дом несет,
Четвертый высыпает.
Самый маленький – шалун
Все, все, все съедает.

Сгибать пальцы нужно по очереди, начиная с большого.

Человечки

Человечки в лес пошли,
Всего их было пять,
Пасхального зайца они
Хотели там поймать.
Первый, толстяк, ворчливый был,
На бочку очень похож.
Он недовольно говорил:
«Где зайца тут найдешь?»
Второй – «Вот он, вот он!» кричал,
А третий, длинный,
Трусливо плача отвечал:
«Нигде его не вижу!»
Четвертый так сказал:

«Друзья, Мне кажется все глупым.
Обратно возвращаюсь я,
Не быть мне тут надутым».
А самый маленький, чудной, —
Ну кто бы мог подумать! —
Поймал он зайца и домой
Принес на зависть людям!

Пальцы левой руки – человечки. Указательным пальцем правой руки нужно показывать на каждый палец левой руки, начиная с большого.

Чтобы было интереснее играть, на каждый пальчик можно надеть склеенный из бумаги колпачок.

Пять братьев

Пять пальцев на руке твоей
Назвать по имени сумей.
Первый палец – боковой —
Называется «большой».
Палец второй – указчик старательный,
Не зря называют его указательным.
Третий твой палец – как раз посередине,
Поэтому «средний» дано ему имя.
Палец четвертый зовут «безымянный»,
Неповоротливый он и упрямый.
Совсем как в семье братец младший —
любимец,
По счету он пятый.
Зовется «мизинец».

В гостях

В гости к пальчику большому
Приходили прямо к дому
Указательный и средний
Безымянный и последний,
Сам мизинчик-малышок
Постучался на порог.
Вместе пальчики-друзья,
Друг без друга им нельзя.

Цветок

Вырос высокий цветок на поляне,
Утром весенним раскрыл лепестки.
Всем лепесткам красоту и питанье
Дружно дают под землей корешки.

Руки поставить вертикально, ладони – друг к другу, округлить. Развести пальцы. Пошевелить пальцами. Ладони – вниз, тыльной стороной друг к другу, пальцы развести.

Когда ребенок освоит свободное выполнение фигур, упражнение можно усложнить, разыгрывая небольшие сценки, пересказывая короткие рассказы с изображением разных фигур с помощью пальцев. Приведем примеры таких рассказов.

День рождения

Сегодня Сашин день рождения. Мама и папа купили ему собаку. Домой к Саше пришли ребята. Дима подарил ему кораблик, Костя – бинокль, Владик – колокольчик, Маша – книжку, а Катя – флажок и воздушный шар. Ребята с удовольствием играли с собакой. Потом все сели за стол пить чай.

Зайчики и лиса

В лесу на опушке в домике жила зайчиха с зайчатами. Как-то утром зайчата взяли барабаны и побежали в лес. Они громко, на весь лес стали барабанить. А неподалеку бегала голодная лиса. Услышала она шум и прибежала на полянку. Лиса водит ушами, принюхивается, открывает и закрывает пасть. Бедные зайчики побросали барабаны и прижались к осине: их не видно, только ушки мелко-мелко трепещут от страха. Растерялась лиса: «Где же зайчата? Ох, хитрые, опять меня провели! Ну, погодите, найду я на вас управу». Сказала она так и убежала в лес. Только она исчезла, зайчата выскочили, забыли о своем страхе и стали веселиться и снова бить в барабаны.

Сосчитай животных

Маша на каникулы приехала в деревню к бабушке. А у бабушки жили собака, кошка, двое гусей, две курицы и петух. Сколько всего животных было у бабушки?

Большое и маленькое

В одном большом городе на самой маленькой улице посередине большого прекрасного сада стоял маленький дом. В доме в большой светлой комнате жил маленький старичок.

С ним жила большая собака, маленькая белая мышка, большой важный гусь и маленькая любопытная улитка. Большая собака больше всего любила маленького старичка.

Маленькая белая мышка больше всего любила большую головку сыра, которая лежала в кладовке.

Большой важный гусь больше всего любил щипать маленькие тапочки старичка.

Маленькая любопытная улитка больше всего любила ползать в большом саду.

А что любил старичок? Маленький старичок больше всего любил по вечерам читать вслух большую книжку с картинками. Когда наступал вечер, собака, мышка, гусь и улитка собирались вокруг своего хозяина послушать сказки, и тогда сразу становилось понятно, что все в этом домике настоящие друзья.

Парные картинки

Для этой коллективной игры вам понадобятся картинки из двух наборов детского лото.

Группа детей делится пополам, каждому ребенку нужно дать по четыре картинки.

Игра начинается с того, что дети из первой команды по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок из второй команды, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, картинка откладывается в общую коробку. Если же ответ неверный, ребенок из первой команды повторяет свое описание, сделав его более подробным и точным.

После того как все дети из первой команды описали по одной картинке, роли меняются: теперь дети из второй команды также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой команды отгадывают их.

Картинки-загадки

Для этой коллективной игры вам понадобится большая коробка, в которую надо положить маленькие картинки с изображением различных предметов. Из группы детей нужно

выбрать одного водящего, остальные дети садятся на стулья. Водящему следует подойти к вам и взять одну из картинок. Не показывая ее игрокам, он должен описать предмет, нарисованный на этой картинке. После этого дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится ребенок, первым давший правильный ответ.

Противоположность

Для этой игры вам понадобятся цветные картинки с изображениями различных предметов. Задача ребенка – назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, вы показываете картинку с изображением стакана. Ребенок может назвать следующие предметы: доска (стакан выпуклый, а доска прямая), туча (стакан сделан человеком, а туча – это явление природы), вода (вода – это содержимое, а стакан – это форма) и т. д. Отвечая, ребенок обязательно должен пояснить, почему он назвал тот или иной предмет.

Кто здесь спрятался?

Для игры понадобятся предметные картинки, изображающие животных, одежду, игрушки, фрукты и людей. Нужные картинки можно подобрать из детского лото. Каждый набор картинок должен включать несколько конкретных однородных предметов и их владельца (человека). Например: кукла, мячик, коляска и девочка (хозяйка игрушек), кастрюля, половник, чайник, плита и женщина (повар). В каждом наборе должно быть не менее шести предметов.

Для игры также понадобится тонкая палочка размером с карандаш и коробка с несколькими отделениями для разных наборов картинок.

Вы вынимаете из коробки набор из четырех картинок (например, кукла, коляска, заяц, девочка), раскладываете их в один ряд и говорите: «Здесь у нас девочка Маша, а здесь кукла Оля, заяц и коляска, чтобы катать их. Картинки сейчас начнут прятаться. А пока они не спрятались, постарайся хорошо запомнить, где лежит каждая картинка. Девочка посередине, с одной стороны кукла, с другой – мишка, а рядом с куклой – коляска. Когда картинки спрячутся, постучу возле какой-нибудь картинки и спрошу: «Тук-тук, кто здесь спрятался?». После этого ребенок запоминает расположение картинок, и вы переворачиваете их. Когда вы постучите палочкой и произнесете нужные слова, малыш может сказать, что изображено на

картинке, отвечая какбы за нее (например, «Это я, девочка Маша!»). После этого вы открываете картинку и оцениваете правильность ответа.

После того как ребенок поиграл таким образом с разными наборами картинок, вы можете перейти к более сложному заданию. Теперь малыш должен получить набор картинок и сам установить смысловую связь между ними. В процессе игры количество картинок может увеличиваться каждый раз на одну. По вашему указанию ребенок выкладывает свои картинки перед собой и каждый раз отвечает, какая из них ему больше нравится, какую он положит в центр и пр.

Помните, что ваши вопросы должны быть направлены на то, чтобы вызвать у ребенка эмоциональное отношение к картинкам. Вы также должны помочь малышу установить пространственные или содержательные (по смыслу) связи между теми или иными картинками.

Чудесная азбука

Посмотрите на алфавит. Вы ничего не замечаете? А вам не кажется, что буква «Д» похожа на дом, буква «Ж» – на бабочку, а буква «О» – на обруч? Присмотрелись? А теперь вместе с ребенком, глядя на каждую букву, подумайте, на что она может быть похожа. Нарисуйте свою «Загадочную азбуку».

Угадай, кто я

Это игра семейная. Правила такие: один из родителей изображает с помощью мимики, жестов, звуков любое знакомое ребенку животное или птицу, а другой помогает малышу угадать, что было загадано. Потом роли могут поменяться.

Головоломки

Составление фигур-головоломок способствует развитию восприятия и пространственных представлений. Головоломку лучше сделать самим вместе с ребенком.

Это может быть составной квадрат. Для этого возьмите цветной картон (или белый), вырежьте из картона несколько одинаковых квадратов (если картон белый, то покрасьте каждый квадрат в свой цвет, не забудьте закрасить обе стороны).

Теперь разрежьте каждый квадрат по-своему: на два треугольника, четыре треугольника, два прямоугольника, четыре маленьких квадрата и т. д. Головоломка готова. Малыш может

сначала составлять квадраты, накладывая детали на нарисованные вами контуры. Задание можно значительно упростить, обозначив внутри контура линии, по которым разрезан данный квадрат. Упражнение можно и усложнить, увеличив количество частей и сделав разрезы несимметричными. Примеры возможных разрезов показаны на рисунке 12.

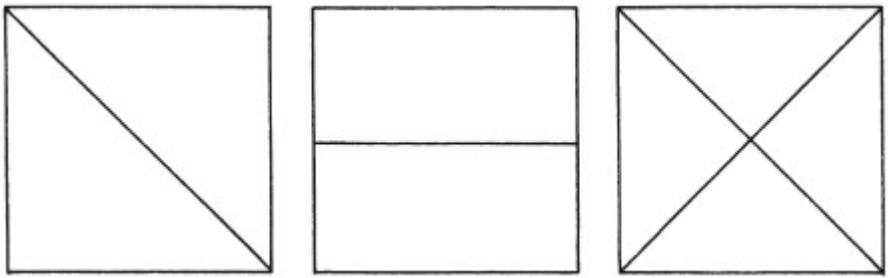


Рис. 12. Игра «Головоломки»

И конечно, таким же образом составлять любую фигуру – круг, треугольник и т. д.

Озвучиваем мультфильм

Правила этой игры просты: включите самый любимый мультфильм малыша и убавьте громкость так, чтобы не было слышно диалогов. Теперь вместе с ребенком попытайтесь озвучить какой-нибудь фрагмент этого мультфильма. Постарайтесь подражать голосам героев из мультика.

Эта игра развивает память, внимание и творческие способности ребенка.

Мамы и малыши

В этой игре ребенок с вашей помощью может узнать правильное название детенышей животных, учится произносить и самостоятельно определять первый звук в названии зверей. В этом вам поможет следующий рассказ.

«Однажды мамы со своими малышами-зверятами пошли в лес. Все разбрелись по лесу: кто грибы собирает, кто ягоды, кто на дерево влез, кто в пруду купается, кто кувыркается. Вдруг навстречу им откуда ни возьмись идет волк. Зверята так испугались, что бросились наутек. Далеко убежали детеныши от своих мам.

Ты можешь им помочь поскорее встретиться.

Для этого надо правильно назвать малыша. Например,

медведь – медвежонок, еж – кабан – белка – заяц – барсук – … и т. д.

А теперь раздай малышам корзинки, которые они бросили в лесу. Что у кого в корзинках? У ежонка – грибы, яблоки, у медвежонка – мед, малина» и т. д.

Волшебные превращения

Приехав летом на дачу или в деревню, вы можете рассказать, а может быть, и показать своему маленькому исследователю удивительные превращения в природе. Например, увидев курицу, расскажите о том, что сначала курица была цыпленком, а цыпленок вылупился из яйца, которое снесла курица. Если вы увидите гусеницу, то поведайте малышу о том, как гусеница превращается в куколку, а куколка – в бабочку. Расскажите о превращении икринки в головастика, а головастика – в лягушку.

Будьте наблюдательны и как можно больше рассказывайте ребенку об удивительных явлениях природы.

Перышки

Гуляя с малышом на улице, попробуйте найти несколько перышек. С ними вы сможете сыграть в игру «Перышки», которая заключается в соревновании с малышом в запуске перышек на дальние расстояния. Для этого встаньте с малышом на одну линию, положите на ладони по перышку и дуйте на них так, чтобы они летели дальше и выше. Обратите внимание малыша на то, как летит перышко, как плавно оно опускается на землю. Расскажите ребенку о том, что перышки бывают разного цвета и размера и являются частью «одежды» птичек.

Игра «Перышки» знакомит ребенка с понятиями «легкий», «летающий».

Ласковые слова

Для усвоения слов с суффиксами – чик, – чек, имеющими уменьшительно-ласкательное значение вам поможет следующая игра, которую вы можете начать следующими словами:

«Внучек, пальчик – очень ласковые слова. Люди, чтобы приласкать кого-то, говорят ласковые слова. Но случается и так, что тот, кто говорит ласковые слова, ведет себя грубо, неуважительно. Послушай стихи про такого мальчика. При этом окончания «ласковых» слов мы будем договаривать с тобой вместе:

…Вот пришел из сада мальчик,
Поднимает кверху паль…(чик),
Манит дедушку: «Дедуль…(чик)!
Принеси-ка быстро стуль…(чик)!
Расстегни-ка мне замо…(чек),
Опусти воротничо…(чек)!
Ой! Запутался шнуро… (чек).
Развяжи-ка узело… (чек)!
И поправь-ка мне носо… (чек)!»
Бабушка спешит: «Ах, внучек!
Хочешь есть? Покушай суп… (чик)!
Съешь бульон… (чик)! Вот батон… (чик),
Вкусный блин… (чик), пышный пон… (чик).
Вот огур… (чик), баклажан… (чик),
Апельсин… (чик) и банан… (чик)!»
«Я наелся! Ну, бабуль… (чик)!
Отодвинь-ка быстро стуль… (чик)!
Я возьму еще банан… (чик)
И улягусь на диван… (чик)».
«Эй, дедуль… (чик), – крикнул мальчик,
Принеси-ка мне журналь… (чик)!
И не шаркай так, дедуль… (чик)!
Воду выключи, бабуль… (чик)!
Не шумите! И – молчок!
Отдыхает ваш вну…(чок)».

Сложи картинку

Нарисуйте крупный и яркий предмет или несложный сюжет (можно использовать открытки), затем разрежьте изображение на несколько частей – и пусть ребенок складывает картинку (но сначала это лучше делать по образцу). Один и тот же предмет можно разрезать по-разному. Например, горшочек, который по вашей просьбе малыш «склеит», будет еще несколько раз «падать» и «разбиваться» на разные осколки. В одном случае картинка будет разрезана по прямой или по диагонали, в другом – соответственно членению предмета (корпус, крышка, ручка), в третьем осколки будут сложной неправильной формы (рис. 13).

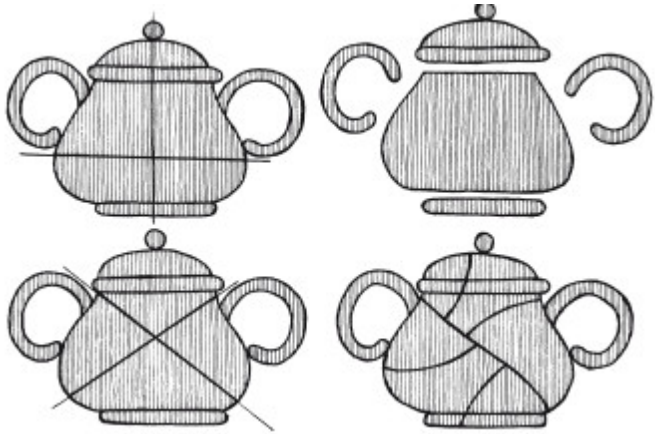


Рис. 13. Игра «Сложи картинку»

Маленький сказочник

Спросите своего малыша, любит ли он сказки. Думается, что ответ не может быть отрицательным. Порадуйте свою дочку или сына набором «Маленький сказочник». Сделать его очень просто.

Поищите дома старые подписанные открытки, фантики от шоколада с различными зверьками, сказочными персонажами и смешными человечками. Аккуратно вырежьте фигурки, наклейте их на плотный картон и снова вырежьте. Положите на стол большой лист белой бумаги и предложите ребенку вместе сочинить какую-нибудь сказку, волшебную историю, передвигая при этом нужные фигурки.

Такая игра хорошо развивает воображение и речь.

Игра «Чудесная бумага»

Для этой игры вам понадобится бумага и при желании цветные карандаши.

Возьмите прямоугольный лист бумаги и научите ребенка складывать его гармошкой (как показано на рисунке). Затем возьмите полученную гармошку двумя пальцами с одной стороны так, как изображено на рисунке. У вас получится замечательный веер, который сможет спасти вас в жаркую погоду (рис. 14).

При желании его можно разукрасить.

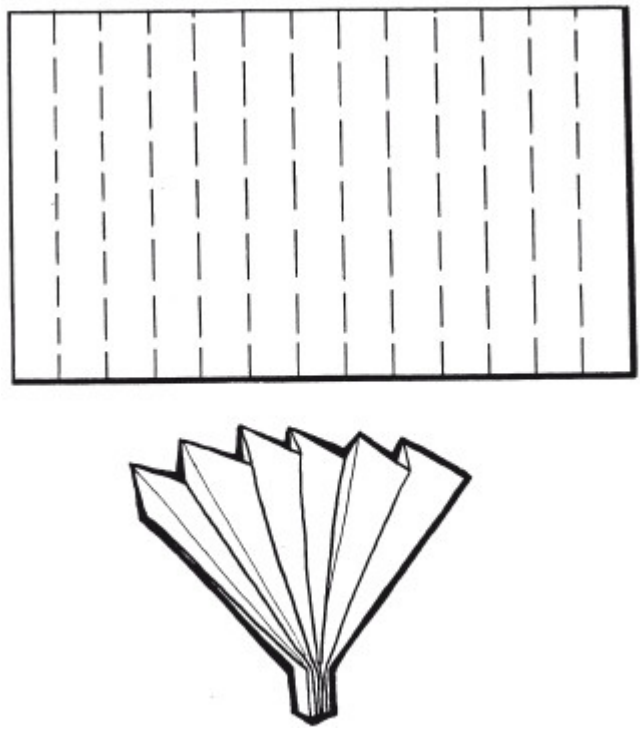


Рис. 14. Игра «Чудесная бумага»

Игра «Чудесная бумага» развивает пальчики малыша и требует от него усидчивости и аккуратности.

Вырезаем

В эту игру ребенок должен играть только под присмотром взрослого. Дайте малышу ножницы (лучше специальные ножнички для детей с тупыми концами) и лист бумаги. Пусть он разрежет его на полосочки. Конечно, сначала полоски будут не очень ровными; для того чтобы начинающему вырезальщику было легче, обозначьте на листе линии, по которым нужно резать. По мере взросления ребенка задание можно усложнять. Пусть он пробует вырезать квадраты, треугольники, круги, ромбы и т. д. Наиболее сложное задание – вырезать фигурку человечка или животного.

Игра «Вырезаем» учит ребенка обращаться с ножницами, развивает точность движений рук.

Кисонька-мурысонька

Эта игра – мини-спектакль, в котором играете вы вместе с малышом.

Первоначально прочитайте ребенку стихотворение:

– Кисонька-мурысонька! Ты где была?

– На мельнице!

– Кисонька-мурысонька! Что ты там делала?

– Муку молола!

– Кисонька-мурысонька! Зачем тебе мука?

– Прянички испеку!

– Кисонька-мурысонька! Зачем тебе прянички?

– Деткам отнесу!

После этого вы просите ребенка исполнить роль кисоньки-мурысоньки. Задавать вопросы «кисоньке» будете вы. Покажите малышу, как можно изменить свой голос, чтобы он стал мягким, похожим на мурлыканье кошки. Теперь задайте ребенку вопрос: «Кисонька-мурысонька! Ты где была?». Малыш должен ответить: «На мельнице!». И так далее по тексту.

Если ребенок сначала дает не совсем правильные ответы, помогите ему: напомните фразы и заучите их вместе с ним.

Игра «Кисонька-мурысонька» развивает воображение и творческие способности, тренирует внимание и память.

Картинки-вкладки

Вырежьте из несложной картинки несколько частей, наклейте ее на чистый лист бумаги и обведите вырезы контуром.

Чтобы закрыть вырезы вкладками с подходящими частями изображения, ребенку нужно будет не только найти место каждой вкладки, но и повернуть ее в нужную сторону. Еще более сложный вариант этой игры – это пазлы, имеющиеся в продаже и представляющие собой разрезанную на множество частей картинку, которую необходимо сложить, имея перед собой образец.

Выставка форм

Устроить эту выставку совсем несложно. Потребуются спички с отрезанными головками (или счетные палочки), кусочки гибкой медной проволоки (или толстые шерстяные нитки) и геометрические фигуры-образцы, вырезанные из картона. Прямолинейные фигуры – такие, как прямоугольник, квадрат, треугольник, – ребенок сможет выкладывать из палочек, а округлые – такие, как круг и овал, – делать из проволоки.

Когда ребенок научится делать каждую из форм, познакомьте

его с их вариантами. Это образцы узкого и широкого прямоугольников, треугольники с разной длиной сторон и величиной углов и т. п.

Чудесный мешочек

В этой игре ребенок развивает ощущения, как зрительную, так и кинестетическую память, сравнивает зрительные и осязательные впечатления. Для этой игры вам необходимы два комплекта одинаковых предметов – геометрических фигур, вырезанных из пластика или плотного картона, шишек, кубиков и мелких игрушек.

Положите один комплект в мешочек (из плотной ткани), затянутый резинкой.

Задача ребенка – на ощупь отыскать в мешочке фигурку, которую он видел. Вы можете поменяться с ребенком ролями: будьте по очереди то играющим, то ведущим.

Другой вариант игры – второй набор предметов нарисован на бумаге.

Третий вариант – ведущий просто называет предмет, который нужно найти: «Найди кубик», «Найди шишку» и т. п.

И еще один вариант: ребенок с закрытыми глазами на ощупь знакомится с предметом, запоминает его, а затем на ощупь находит в мешочке такой же.

Солдаты строятся

Упорядочивание предметов по убыванию или нарастанию признака – довольно сложная для ребенка задача, требующая настойчивости и целеустремленности.

Для этой игры вам понадобятся 10 бумажных (или из картона) полосок одинаковой ширины, различающихся по длине на 2 см (от 2 до 20 см). Это – солдаты. Малышу необходимо расставить солдат в шеренгу по росту: от самого высокого до самого маленького.

Предложите малышу, если у него не сразу получается, действовать последовательно: выбирать сначала самую маленькую полоску, затем – самую маленькую из оставшихся и т. д. При затруднениях можно солдатам помериться, кто выше. Пусть солдаты перепутают свои места – вы увидите, что ребенку будет интересно восстанавливать правильный порядок.

По росту могут выстраиваться и матрешки. Вот одна из них, самая шаловливая, убежала и теперь не может найти свое место.

Пусть малыш поможет ей, а потом можно покормить

матрешек. Для этого понадобятся тарелки соответствующих размеров. Например, колечки от пирамидки по числу матрешек могут изображать тарелки. Обязательное условие игры: каждая матрешка должна получить подходящую ей по размеру тарелку.

Чем больше матрешка, тем большая тарелка ей нужна. Можно включить в игру и ложки – палочки разной длины.

Зоопарк

Игра поможет малышу разобраться в том, что величина – понятие относительное. Пусть для начала в вашем зоопарке будут жить три зверя, например медведь, волк и заяц. Их изображения соответствующих размеров положите перед ребенком.

Выясните с ним, кто из этих зверей самый большой, кто средней величины и кто самый маленький. Затем предложите малышу для обитателей зоопарка вырезать из бумаги клетки-квадраты подходящей величины. Пусть ребенок поместит зверей в клетки – наклеит силуэты на вырезанные квадраты. Вдруг в зоопарк привозят африканского слона. Ребенку надо сделать клетку и для него. Новая клетка, конечно же, будет самой большой. Затем приходит самый маленький зверь – хомячок. Для него тоже потребуется клетка, которая будет самой маленькой из тех, что имеются в зоопарке.

Обязательно обсудите с ребенком, как изменилось соотношение величин: раньше больше всех зверей был медведь, а теперь – слон, меньше всех был заяц, а теперь – хомячок.

Кукольная одежда

Чтобы ребенок лучше ориентировался в цветах предметов, предложите ему эту игру. Вам понадобится картонная кукла и несколько комплектов бумажной одежды для нее: синий, красный, желтый и т. д. Ребенок с удовольствием примет участие в создании кукольного гардероба. «Сегодня кукла хочет одеться во все красное, – скажете вы ребенку. – Подбери ей красную одежду». В другой раз кукла захочет надеть синие вещи, в третий раз – фиолетовые.

Ребенок может одновременно готовить кукле одежду на сегодня и на завтра, раскладывая, например, на одном краю стола красную одежду, а на другом – оранжевую. Чтобы усложнить игру (если ребенок легко справляется с ней в таком варианте), можно включать в комплекты одежды разные оттенки одного цвета. Например, в фиолетовом комплекте вещи могут быть светло-сиреневыми, темно-лиловыми, фиалковыми. Точные названия

оттенков ребенку знать не обязательно, достаточно пользоваться словами «светлый», «темный», «яркий», «бледный».

Вода для радуги

Предложите ребенку окрашивать воду, налитую в прозрачные стаканчики, в разные цвета. Ему будет интересно получить различные оттенки одного и того же цвета. В одну баночку он может добавить много синей краски – получится темно-синяя вода, в другую – меньше, и вода получится светлее. Можно сделать и три оттенка одного цвета разной насыщенности, а если очень постараться, то и еще больше.

Окрашивание воды покажет ребенку закономерности смешения цветов. Сочетая красную и желтую краски можно получить оранжевую воду, желтую и синюю – зеленую, синюю и красную – фиолетовую. Покажите малышу изображение радуги из шести цветов (исключая голубой) и расскажите о «волшебных» свойствах красок: о том, что из основных цветов (красный, желтый, синий) можно получить промежуточные.

Вы можете заморозить покрашенную ребенком воду, а потом рассмотреть вместе с ним разноцветные льдинки и вспомнить, как получились такие цвета. Если на улице зима, можно выложить узор из цветных льдинок. Можно вместе с ребенком составить узор цветов, размещая «волшебные» льдинки по порядку – как в радуге.

Цветные дома

Такие дома можно построить для любимых игрушек, например желтый домик для зайчика и зеленый для мишки. Домами могут быть стулья, а цветными их сделаете вы с ребенком, складывая на них вещи выбранного цвета. Можно устроить соревнование, кто найдет больше предметов своего цвета в комнате: ребенок будет искать желтые, а вы – зеленые. Крупные вещи, которые нельзя принести и положить на стул, разрешается просто называть.

Дайте малышу возможность вначале обыграть вас: это сделает для него игру более привлекательной и полезной.

Запомни картинки

Для этой игры вам понадобится 10–12 любых картинок. Желательно, чтобы на каждой из картинок был изображен один предмет (рис. 15). Игру можно организовать как соревнование с

ребенком или, если у вас в гостях другие дети, как состязание между несколькими детьми.

Рис. 15. Игра «Запомни картинки»

Задача игры – запомнить как можно больше картинок. Сначала играющие внимательно рассматривают картинки 2–3 минуты, потом картинки убираются, и дети называют те из них, которые запомнили. Можно называть по очереди по одной картинке. Выигрывает тот, кто последним вспомнит картинку, еще не названную другими.

Усложняя игру, можно использовать картинки со множеством элементов и деталей.

Разведчик

Игра на развитие внимания. Для начала поставьте на стол три-четыре игрушки, дайте ребенку рассмотреть их 1–2 минуты.

Затем попросите его отвернуться и уберите одну из игрушек. Когда малыш повернется, ему предлагают сказать, что изменилось.

Игру можно усложнить: увеличить количество игрушек до пяти-семи, ставить похожие игрушки (например, три игрушки из пяти – немного отличающиеся друг от друга машинки), не убирать ни одной игрушки, а поменять две из них местами, изменить положение игрушек (сначала она стояла, потом лежала) и т. п.

Можно превратить эту игру в соревнование, задавая друг другу задачки по очереди.

Рыба, птица, зверь

Эта игра на развитие внимание, сообразительности. Лучше, если в этой игре участвует несколько человек. Один становится ведущим (сначала это должен быть взрослый) и, указывая по очереди на каждого игрока, произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица…». Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать животное, в данном случае птицу. Причем названия повторяться не должны. Если ответ принимается, игра продолжается. Если ответ неверный или название повторяется (задержка ответа также считается нарушением), то ребенок получает одно очко. Выиграет тот, у кого меньше всего очков (нарушений).

Эту игру можно проводить в разных вариантах, когда дети называют, например, цветок, овощ, фрукт и т. п.

День рождения куклы

Игра способствует развитию памяти. Вы говорите ребенку о том, что у куклы (или у мишки) наступил день рождения, и скоро придут гости с подарками поздравлять именинницу. Но не со всеми гостями малыш знаком, а как их зовут, он узнает позже. Вы достаете 4–5 игрушек (кукол, зайцев, медвежат и т. п.) и называете ребенку их имена, знакомите их. Затем все гости усаживаются за стол и начинается чаепитие. Ребенок как хозяин должен всех угощать чаем, обращаясь к каждому гостю по имени. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается до 6–7.

Повторяем друг за другом

В эту игру можно играть с одним ребенком или с несколькими детьми. Первый играющий называет любое слово, например, «арбуз», второй повторяет названное слово и добавляет к нему какое-нибудь свое, ассоциирующееся с данным предметом (арбузом), следующий перечисляет по порядку названные до него слова и добавляет к ним свое слово и т. д.

Найди игрушку

Игра проводится дома, в комнате, с которой ребенок хорошо знаком. Перед началом игры вам понадобится нарисовать план вашей комнаты – лучше сделать это вместе с ребенком.

Это не так уж сложно. Выбрав определенный масштаб (например, 1: 10), начертите стены комнаты, обозначьте двери и окна, а затем изобразите находящуюся в ней мебель. Примерный план приводится на рисунке 16.

В этой игре, пользуясь планом, надо найти спрятанный предмет, при этом местонахождение предмета обозначается на плане крестиком.

Взрослый и ребенок поочередно прячут игрушки, делая соответствующие отметки в плане. Ребенок может научиться пользоваться планом, находясь в любой точке комнаты.

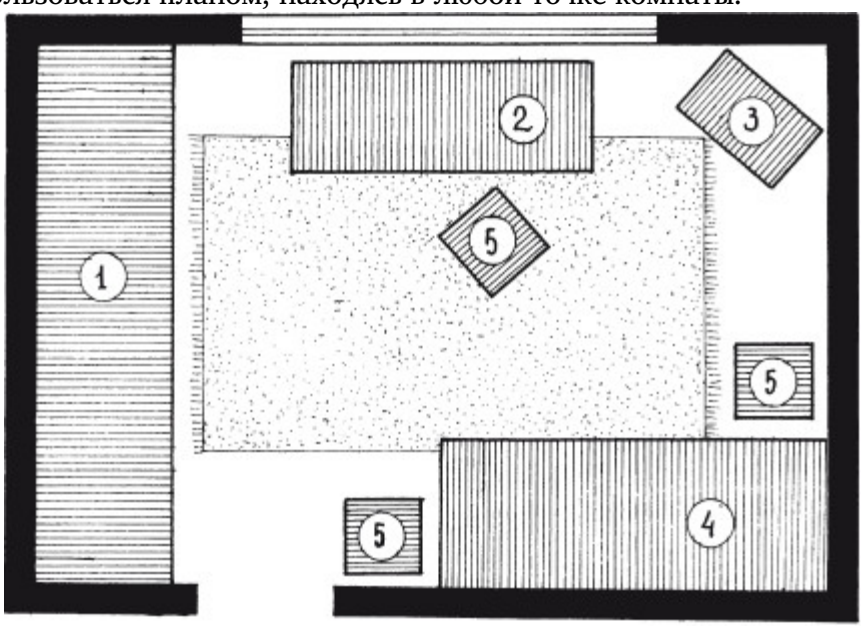


Рис. 16. Примерный план для игры «Найди игрушку»: 1 – стенка;

2 – письменный стол; 3 – телевизор; 4 – диван; 5 – стулья

Для этого сначала ему нужно будет сориентироваться: повернуть план так, чтобы изображение двери «смотрело» в сторону двери, а изображение окна – в сторону окна, а затем определить собственное место в комнате («я сижу на этом диване»).

Сориентировавшись, ребенку будет легко найти в комнате отмеченный на плане предмет.

В дальнейшем игру можно проводить в другой комнате, на кухне или пользоваться планом, перевернутым на 180°. Можно предложить малышу вариант, когда до игрушки необходимо будет добраться по нарисованному на карте маршруту.

Делаем зарядку

Эта игра научит ребенка пользоваться рисунком-схемой. Сделайте несколько карт (20 х 30 см) со схематическим рисунком человечка на каждой из них. На каждой карте человечек совершает какое-нибудь движение. Пример подобных карт приводится на рисунке 17.

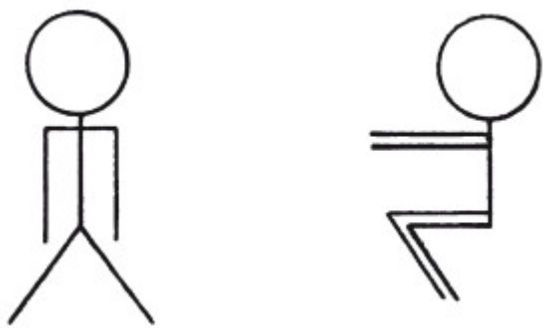


Рис. 17. Игра «Делаем зарядку»

Перед началом игры покажите ребенку одну из карт и выясните, понимает ли он ее: правильное ли движение он совершает, следуя изображению на карте. Так можно разобрать с ним все карты.

Затем предложите малышу делать зарядку по правилам и выполнять то упражнение, которое показано на карте. Вы показываете сначала одну карту, и ребенок начинает делать упражнение, соответствующее изображению. Затем вы показываете другую карту, и малыш должен перейти к другому упражнению.

Если играют несколько детей, можно провести соревнование: кто неправильно делает упражнение, выбывает из игры. Для продолжения игры вам понадобятся новые карты, которые вы можете сделать вместе с ребенком.

Бюро прогнозов погоды

Сначала объясните ребенку, что с помощью простого рисунка можно обозначить не только движения человека, но и все что угодно, в том числе и погоду.

Расскажите, что такие рисунки используются для составления специальных карт погоды, которые вывешиваются в портах – для экипажей кораблей, уходящих в плаванье, и в аэропортах – для летчиков, ведущих самолеты, и пассажиров. Затем предложите ребенку придумать, как можно обозначить особенности погоды – ясный солнечный день, пасмурный день, когда все небо в тучах, дождливый день, сильный снегопад, ветреный день, легкое волнение на море, шторм и т. д.

Предложите ребенку нарисовать такие карточки, а если у него не будет получаться, подберите вместе с ним отдельные картинки и наклейте их на карточки (можно сделать небольшие рисунки с изображением солнца, тучи, дождя, снежинки, волны, склоненного ветром деревца). Все рисунки должны быть очень простыми и легкоузнаваемыми.

Когда рисунки будут готовы и ребенок поймет, как обозначают с их помощью погоду, можно приступать к игре: поиграйте в бюро прогнозов погоды. Вы будете давать сведения о погоде, а он – сообщать их жителям города (куклам), используя карточки с условными обозначениями (рисунками или приклеенными изображениями). Например, вы объявляете, что пошел дождь, и ребенок подбирает карточку с дождинками. Затем наступает его очередь, и он может сказать, что дождь перестал, выглянуло солнце – в этом случае рисунок подбираете вы. Постепенно расширяйте описание погодных изменений.

Игру можно усложнить: изобразить 2–3 значка на одной карточке (солнце и ветер; дождь, снег и тучи и т. д.).

Один признак у всех

Соберите заранее около 15 разных предметов. Это могут быть предметы, которыми вы пользуетесь в повседневной жизни, – чашка, тарелка, полотенце, зубная щетка, ложка, носовой платок, кухонная доска, скалка, гвоздь, ключ, карандаш. Это могут быть и игрушки вашего ребенка.

Затем предложите ребенку среди этих различных предметов найти и отложить в одну сторону все металлические (когда ребенок отбирает, вы можете комментировать и исправлять его действия). После этого все предмету возвращаются на место. Дальше можно предложить выбрать все твердые, тяжелые, мягкие, белые, круглые, длинные, квадратные, деревянные, прямоугольные и т. д.

Кто кем станет

Ребенку необходимо быстро отвечать на ваши вопросы: кем станет (или чем будет) …яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т. д. Ответы можно обсудить, при этом важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, из яйца может получиться птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница…

Вариантом этой игры является игра «Кем был?» В этом случае играющие отвечают на вопрос: кем (чем) был (-а) раньше – цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичом), сильный (слабым) и т. п.

Можно давать и другие слова, требующие от ребенка понимания перехода одного качества в другое. Желательно, чтобы ребенок давал несколько вариантов ответа.

Угадай, что получится

Для этой игры вам понадобится лист бумаги и карандаши (или фломастеры) для каждого играющего. Первый играющий начинает какой-нибудь рисунок (сначала можно провести только одну линию). Следующий играющий говорит вслух, что это может быть, и дорисовывает еще одну линию. Третий придумывает что-нибудь еще и дорисовывает линию в соответствии со своим новым замыслом и с тем, что было уже нарисовано. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не закончит рисунок по-своему.

Трудные виражи

Игра на развитие точности движений руки. Она будет первым шагом подготовки детской руки к овладению письмом. Игра

начинается с того, что вы рисуете (или показываете в нашей книжке) дорожки разной формы, в одном конце каждой машину, а в другом – дом. Например, как на рисунке 18.

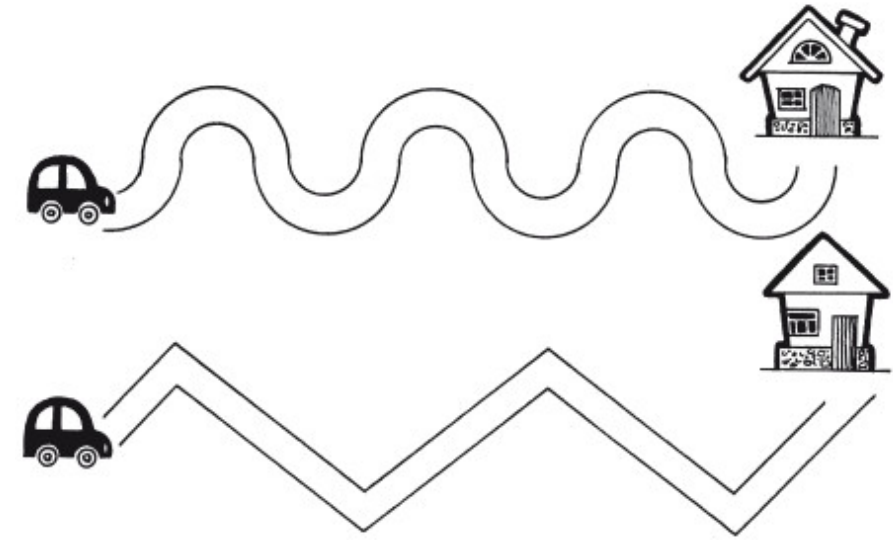


Рис. 18. Игра «Трудные виражи»

Потом сообщаете ребенку: «Ты водитель и тебе необходимо приехать на своей машине к дому. Ехать можно только по дороге, но дорога, по которой ты поедешь, непростая. Поэтому нужно быть внимательным и осторожным». После этого ребенок должен карандашом или ручкой, не отрывая руки, «проехать» по изгибам дорожек к дому. Начинать лучше с более простых дорожек. Непременное условие «поездки» – нельзя отрывать карандаш от бумаги и «выезжать» за пределы дорожки.

Вниз по реке

Можно быть не только водителем машины, как в предыдущей игре, но и капитаном корабля, ведь по волнам плыть тоже нелегко. Нарисуйте на листе бумаги волнистые линии, расположенные на близком расстоянии друг от друга (рис. 19).

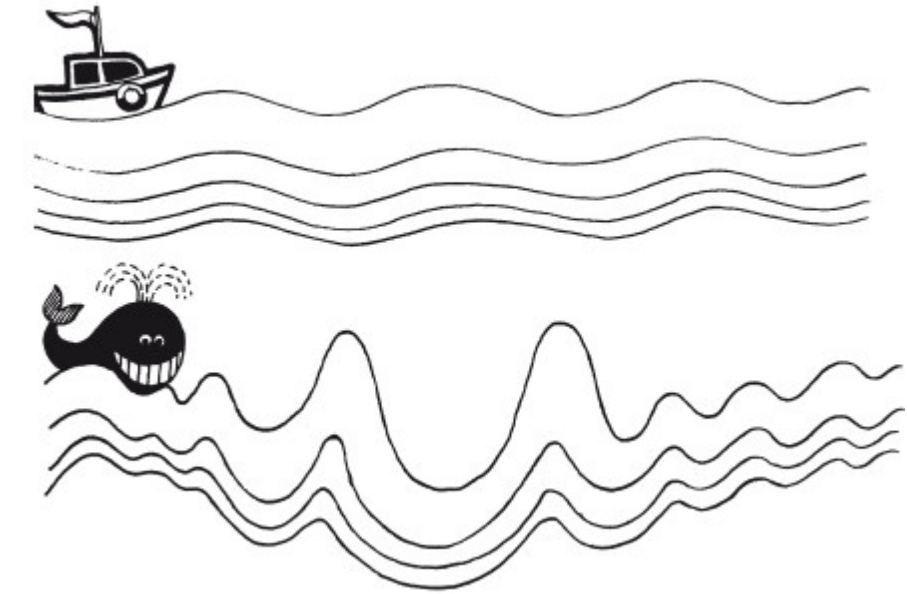


Рис. 19. Игра «Вниз по реке»

Это будут извилистые берега реки, по которой ребенок должен провести свой корабль так, чтобы он не коснулся берега. Помните, что делать это надо, не отрывая карандаша от бумаги и не заходя за линии, точно следуя за изгибами нарисованной реки.

Назови первый звук в слове

Вы называете слово, а ребенок – первый звук этого слова.

Автобус, аптека, автобус, азбука (ребенок называет звук [а]).

Мишка, мыло, мама, Маша (ребенок называет [м]) и так далее со всеми звуками.

Закончи фразу словом на букву

Вы называете ребенку звук, например [а], и предлагаете закончить начатое вами предложение словом, начинающимся с буквы «а». Например:

– по дороге едет … (автомобиль);

– в саду расцвели … (астры);

– в море плавает… (акула).

Вы можете продолжить, используя другие звуки:

– во время дождя нужен … (зонт);

– по лесу скачет … (заяц);

– у Миши голубые … (глаза);

– на лугу гогочут … (гуси).

Игры для детей 6 лет

Заканчивается дошкольное детство вашего ребенка. И вы все чаще задумываетесь о том, что еще немного – и он будет ходить в школу. Конечно, вам хочется как можно лучше подготовить его к этому…

На наш взгляд, главное для ребенка – быть активным, сообразительным, раскрепощенным. Успешно учиться в школе он сможет, если научится управлять своим поведением и эмоциями, согласовывать свои сиюминутные желания с тем, что необходимо сделать. Важно формировать и развивать у ребенка умение последовательно и целенаправленно двигаться к поставленной цели.

Детям 6 лет недоступны игры со сложными движениями, требующие определенных взаимоотношений между игроками. Поэтому в этом разделе представлены в основном групповые имитационные игры сюжетного характера. Необходимо помнить, что дети в этом возрасте отличаются особой подвижностью и потребностью в движении. Их силы довольно быстро истощаются, но достаточно быстро восстанавливаются. Поэтому такие игры не должны быть слишком продолжительными, обязательно нужно делать перерывы для отдыха.

Интерес к новому, гибкое мышление и развитая речь – эти качества не менее важны, чем умение читать и писать. На них и стоит обратить внимание в этом возрасте в первую очередь.

Скучные для ребенка занятия, похожие на школьные уроки, не только не способствуют этому, но и могут сформировать у ребенка негативное отношение к будущей учебе. Эффективнее будет организовывать интересные игры-занятия, в которых он сможет добиться успеха. Они могут быть достаточно сложными и длительными, главное, чтобы в результате ребенок справился с заданием, пусть даже он чуть-чуть устанет при этом.

Описанные в этом разделе игры и упражнения также направлены на развитие восприятия, внимания, памяти, мышления и воображения ребенка, но акцент сделан на обучение планированию и последовательному выполнению намеченного плана, на развитие целенаправленных и произвольных форм поведения. В общем развитии старшего дошкольника все большую роль начинает играть речь. Поэтому среди игр для детей этого возраста много игр со словами.

Уровень подготовки детей к школе и их способности различны. Важно давать ребенку задания, которые соответствуют его уровню и располагают к развитию. Сложность таких заданий

соответствует уровню развития ребенка, они вызывают интерес и мотивируют познание.

Слишком простые задания могут привести к завышению оценки своих способностей и, как следствие, поверхностному отношению к учебе. Слишком трудные задания могут вызвать сопротивление при их выполнении, неуспех может породить неуверенность в себе.

Для развития логического мышления детям 6 лет рекомендуется выполнять игровые упражнения, в которых требуется сравнить те или иные признаки или предметы. Обычно, сравнивая предметы, ребенку легче найти отличия, чем сходства. Это происходит потому, что в дошкольном возрасте недостаточно сформирована операция обобщения. Развить ее можно на заданиях по объединению предметов в группы, исключению лишнего предмета из группы, обозначению группы предметов одним понятием. При этом необходимо помнить, что ребенок может обобщать по разным основаниям, о которых вы можете и не сразу догадаться, например по ситуативным признакам (вилка, хлеб, скатерть, стол – предметы, обычно находящиеся рядом в пространстве); по функциональному назначению (крючок, поплавок, удочка, лодка – предметы, используемые при рыбной ловле); по категориальным признакам (диван, стол, кровать – мебель). Ребенок может научиться обобщать, используя все эти основания. Поэтому желательно не ограничивать его одним способом группировки, а предлагать выполнение задания разными способами. Ребенку будет интереснее и легче выполнять задания, если вы в них будете активным участником.

В течение жизни ребенок осваивает различные способы взаимодействия с предметами. Некоторые из них становятся привычными, ими ребенок пользуется чаще, чем другими. Однако зачастую решение каких-то жизненных проблем находится за рамками привычных представлений и способов действия. Поэтому полезно обращать внимание детей на альтернативные способы действия в ситуациях, в играх предлагать сделать что-то другим способом. В этом разделе приводятся игры, направленные на развитие умения искать и осваивать альтернативные варианты решения. Такие игры мы предлагаем начать с работы над осмыслением значений слов, которые в зависимости от ситуации могут обозначать разные понятия. Так, например, глагол «давить» в словосочетании «давить ягоды» означает «получать сок»; словосочетание «раздавить игрушку» – «сломать игрушку»; «придавить ветку, траву» – «освободить путь» и т. д. Изменению привычного образа действия способствуют игры и упражнения, в которых ребенку предлагается сыграть роль другого существа

(кошки, коровы, бабочки и т. п.). Глядя на привычные ситуации с иной позиции, ребенок может предложить массу других возможных способов действия, зачастую неожиданных и необычных.

Предоставьте ребенку возможность проявлять в игре выдумку и инициативу, быть активным и самостоятельным – и тогда у него появится уверенность в себе, которая поможет в дальнейшем многого добиться. Самое главное – во время игры отмечайте все достижения малыша и не акцентируйте недостатки, а больше хвалите за успехи.

Подвижные игры

Нарисуй солнышко

Для этой игры вам понадобятся гимнастические палки, количество которых соответствует числу участников, и 2–3 обруча. Вы рисуете стартовую линию, рядом с которой кладете гимнастические палки. Дети делятся на 2–3 группы, каждая из которых выстраивается рядом со стартовой линией в колонну по одному. Впереди на расстоянии 8—10 м перед каждой колонной вы кладете обруч. Задачей игроков всех команд является поочередно по стартовому сигналу, выбегая с палками, разложить вокруг своего обруча лучи, изображая тем самым солнышко. Побеждает та команда, которая быстрее всего справится с заданием.

Съедобное – несъедобное

В эту игру лучше играть с несколькими детьми. Кидая мяч ребенку, вы называете предмет – если он съедобный, ребенок должен поймать мяч, если несъедобный – отбить. Допустивший ошибку выходит из игры.

Галки летают

Эта игра коллективная, перед ее началом нужно сформировать команды и построить участников в шеренги. Затем вы спрашиваете игроков, называя птиц, насекомых, механизмы, летают ли они. Только поднятием рук дети должны подтвердить, что летает. Но если в этом перечне присутствует нечто нелетающее, то руки поднимать нельзя, а нужно присесть. За ошибку участник получает штрафное очко. Побеждает та команда, у которой меньше всего ошибок.

Прогулка в лесу

Эта игра тоже коллективная. Вам необходимо поделить участников на 2 команды и выстроить их в шеренги на разных сторонах площадки, лицом, друг к другу. После этого необходимо объяснить детям, как нужно играть. Вы читаете текст и разъясняете, какие нужно выполнять действия. Слова и соответствующие им действия приводятся в представленной ниже

таблице.

Миша шел, шел, шел	Игроки одной команды медленно идут навстречу своим соперникам, стоящим на месте
Землянику нашел	Все приседают
Миша шел, шел, шел — вдруг орехи нашел	Все подпрыгивают

Миша шел, шел, шел и к дубкам пришел	Игроки подходят к своим соперникам и останавливаются перед ними на расстоянии 1 м. Игроки другой команды в это время выполняют поворот кругом
Раз дубок, два дубок, ну, лови меня, дружок!	Все играющие разворачиваются: игроки первой команды убегают на свою строну площадки, а другой — бегут за ними, стараясь осалить как можно больше соперников

За каждого осаленного игрока команда получает очко. После первого тура игры аналогичные действия выполняет другая

команда. Выигрывает команда, которая наберет больше очков после нескольких пробежек.

Не перепутай сигнал

Эта игра помогает детям освоить правила дорожного движения. Для игры вам потребуется 3 карточки разного цвета – красная, желтая и зеленая, которые в процессе игры вы будете неожиданно показывать детям. Увидев зеленую карточку, дети должны начать маршировать на месте, на желтый «свет» участники перестают маршировать и дружно хлопают в ладоши, а на красный – быстро приседают и замолкают. Выигрывают те, которые реже путали сигналы.

Огородники

Для этой подвижной коллективной игры понадобится на каждую команду по 3–5 теннисных мячей.

Вам необходимо выстроить команды в колонны по одному за линией старта. Впереди каждой команд на расстоянии 8—10 м от нее нужно нарисовать один за другим 3–5 кружков, которые будут лунками. Капитанам команд нужно дать по 3–5 мячей («овощей»).

По вашему сигналу капитаны команд выбегают вперед и раскладывают в каждый кружок по одному мячу. Возвращаясь назад, они должны подбежать к очередным игрокам своих команд, ударить их по ладоням, а самим нужно встать позади своей колонны. Очередным игрокам необходимо собрать мячи, и, возвращаясь к своим командам, передать их следующим игрокам. В таком же порядке игра продолжается дальше, пока все дети не примут в ней участие. Если мяч выкатился или положен вне нарисованного круга, игрок, допустивший ошибку, обязан вернуться и положить мяч в круг.

Побеждает та команда, которая быстрее справится с заданием.

Скульптуры

Это коллективная игра. Ее участники должны стоять в шеренге. Назначаются трое водящих. По вашему сигналу дети разбегаются врассыпную и продолжают ходить, бегать или прыгать. Затем вы подаете команду «Внимание!». Дети останавливаются. После этого вы произносите: «Изобразим футболиста (лыжника, боксера, баскетболиста и т. п.)». Играющие принимают соответствующую позу. Водящие осматривают в

течение 20 секунд придуманные участниками позы, и каждый выбирает себе лучшую скульптуру. Игроки, показавшие лучшие скульптуры, становятся водящими. После этого снова подается соответствующая команда и игра продолжается.

В конце игры вы должны отметить игроков, изобразивших наиболее удачные скульптуры.

Рыбалка

Это коллективная игра. Перед началом игры нужно с помощью считалки выбрать водящего, который будет все время один и тот же. Игроки встают в круг, а водящий – в его центр. После этого водящий начинает вращать веревку с крупным узлом на конце под ногами играющих, а они, подпрыгивая, стараются ее не задеть. Если «удочка» задевает одного из игроков, то он проигрывает очко. Выигрывает тот участник, который реже всего попадался на «удочку».

Летает – не летает

Вы называете в любом порядке летающие и нелетающие предметы, животных и т. д. Если предмет летает, то ребенок должен изобразить крылья – поднять руки, если не летает – опустить. В усложненном варианте вы, называя слово, также опускаете или поднимаете руки, при этом действия не обязательно должны соответствовать словам. Задача ребенка – внимательно слушать и реагировать на слова. Если игра проходит в группе детей, то выигрывает тот, кто остался последним.

Вода, земля, воздух

Эта игра коллективная. Все участвующие в ней дети располагаются в середине площадки, образовав 2–3 круга, которые обозначают землю. На одной стороне площадки, за линией, находится «вода», а на другой – «воздух». С помощью считалки выбираются двое водящих, которые становятся за пределами площадки, на длинных ее сторонах, друг напротив друга. В процессе игры вы время от времени называете одно из живых существ, обитающих в воде, на земле или в воздухе. Услышав произнесенное вами слово, дети быстро перебегают в нужное место. Например, при слове «галка» дети бегут на ту часть площадки, которая обозначает воздух, при слове «карась» – перебегают к «воде»; «лиса» – каждый из играющих устремляется в свой круг, на «землю». Водящие ловят перебегающих.

Если названо животное, соответствующее в данный момент месту нахождения игроков, все приседают в ожидании следующего сигнала. После нескольких пробежек водящие сменяются.

В конце игры вам необходимо отметить тех игроков, которые ни разу не были пойманы и не путали сигналы. Освоив эту игру, дети могут играть в нее самостоятельно, выбрав по своему желанию ее руководителя.

Кто сказал «Мяу»?

Эта игра также для небольшой группы детей. Один ребенок отворачивается спиной к группе. Кто-то из группы подходит и произносит какую-нибудь фразу или звук. После чего ребенок поворачивается и должен определить по голосу того, кто к нему подходил.

Более сложный вариант – подходит не один, а 2–4 человека, которые одновременно произносят какую-то фразу. Необходимо определить количество подошедших (потом можно угадывать, кто это был).

Веселые тройки

Эта игра коллективная. Вам необходимо распределить всех участников на группы по 4 человека. Трое детей становятся в шеренгу с небольшим интервалом и соединяют руки, а четвертый располагается за ними и берет крайних партнеров за руки. Первые 3 игрока изображают лошадок, а четвертый – наездника. Под музыку «лошадки» и «наездники» начинают ритмично двигаться (одна тройка за другой) сменяя шаг на бег. Каждый из «наездников» управляет своей тройкой. Внезапно вы подаете заранее овыбранный сигнал, после которого все играющие разъединяют руки и разбегаются по площадке, при этом «наездники» не имеют права удерживать «лошадок». Затем «наездники» ловят своих «лошадок» и составляют тройки, как в начале игры. «Лошадка» считается пойманной, если «наездник» дотронулся до нее рукой. На поимку «лошадок» «наездникам» дается от 2 до 3 минут.

«Наездники», справившиеся за определенное время с заданием, считаются победителями. На следующем этапе игры «наездники» выбираются из числа непойманных «лошадок».

Состав

Для этой игры вам понадобится шнур длиной 10–12 м, гимнастическая скамейка, 4 стойки, 3–4 набивных мяча, 2 красных и 2 зеленых флажка. Двое-трое малышей становятся дежурными, которые стоят на «станциях», а остальные игроки строятся в колонну и берутся правой рукой за шнур. Первый игрок – это «тепловоз», а остальные – «вагоны». По вашему сигналу состав начинает двигаться то быстрее, то медленнее. Малыши могут подражать звукам поезда, произнося «тук-тук-тук…». В 2–3 местах отмечаются остановки, у которых дежурный регулирует движение красным и зеленым флажком. Поезд идет то по мосту (гимнастической скамейке), то змейкой (между набивными мячами), то по тоннелю (ворота, образованные стойками).

Зайцы в огороде

Перед началом игры нужно начертить 2 концентрических круга диаметром 8и4 м. Затем с помощью считалки выбирается сторож, который встает в малый круг – огород. Остальные играющие – это зайцы, которые должны разместиться за линией большого круга. По вашему сигналу «зайцы» прыжками на двух или одной ноге (по вашему указанию) стремятся попасть в «огород». «Сторож», не выходя за пределы большого круга, старается поймать «зайцев» (коснуться их рукой). Пойманные «зайцы» отходят в сторону. После того как поймано 3–5 «зайцев», они возвращаются в игру и выбирается новый «сторож» из непойманных «зайцев». Побеждают те игроки, которые не были ни разу пойманы, а также лучшие «сторожа», сумевшие поймать установленное число «зайцев».

Угадай, кто

В этой игре должна участвовать группа малышей. Вам необходимо выстроить игроков в одну шеренгу, после чего выбрать трех водящих, которые должны ненадолго покинуть игровую площадку или комнату. В это время игроки рассчитываются на первый, второй третий. Каждый из номеров получает имена сказочных героев. Например, первые номера становятся кощеями, вторые – мойдодырами, третьи – царевнами-лягушками. После этого дети по вашему сигналу начинают выполнять движения, характерные для названных персонажей. Вы возвращаете водящих, они становятся перед шеренгой и стараются по движениям игроков определить, кто из них Кощей, Мойдодыр, Царевна-лягушка. Правильно названные водящими

дети выходят из строя, а поиск сказочных героев продолжается.

По окончании игры вам необходимо отметить внимательных водящих и игроков, которым лучше всего удались образы сказочных героев.

Запрещенное движение

Эта игра коллективная, в которой вы участвуете в роли руководителя. Дети вместе с вами встают в круг. Затем вам нужно выйти вперед, чтобы быть заметнее. Если играющих мало, то можно построить их в шеренгу, а самому встать перед ними. Затем вам следует предложить ребятам выполнять за вами все движения, за исключением запрещенного, заранее условленного. Например, запрещено выполнять движение «руки в стороны». После этого вы под музыку начинаете делать разные движения, а все играющие повторяют их за вами. Запрещенное движение должно быть неожиданным. Если какой-либо участник повторяет его, ему необходимо сделать шаг вперед, а затем продолжить играть.

Побеждают те участники, которые сделают меньше всего ошибок.

День и ночь

Перед началом игры нужно начертить поперек площадки 2 параллельные линии на расстоянии 1,5 м одна от другой, а по обе стороны от них на расстоянии 20 м параллельно им – линии «домов». Вам нужно разделить детей на 2 равные команды и выстроить их у своих средних линий спиной друг к другу и лицом к своим «домам». После этого нужно кинуть жребий, чтобы определить, какая из команд «день», а какая – «ночь».

Игра начинается с того, что вы встаете сбоку у средней линии и неожиданно произносите: «День!». По этому сигналу дети из команды «ночь» убегают в свой дом, а игроки команды «день» догоняют и осаливают их. Пойманных игроков подсчитывают и отпускают. Затем команды встают в прежнее положение. Вы снова подаете сигнал «День» или «Ночь». Перед сигналом, чтобы отвлечь внимание играющих, вы можете предложить им делать различные упражнения, например, поднимать руки вверх, подняться на носки, попрыгать и т. п.

Игра может проводиться в несколько этапов, после каждого нужно подсчитать количество пойманных в каждой команде. Отдавая команды, старайтесь, чтобы они были неожиданными, при этом строгое чередование команд «День» и «Ночь»

нежелательно. Побеждает команда, поймавшая большее количество игроков.

В этой игре необходимо соблюдать следующие правила:

– нельзя убегать в свой «дом» до того, как прозвучала команда «День» или «Ночь»;

– осаливать убегающих игроков можно только до линии «дома».

Волк во рву

Эта игра коллективная. Перед началом игры в центре площадки или зала нужно провести 2 параллельные линии на расстоянии 70—100 см одна от другой. Пространство между линиями будет обозначать «ров». Линии можно сделать и не параллельными: с одной стороны расстояние между ними может быть поуже, а с другой – пошире. Выбираются один-двое водящих, которые будут волками, они встают в ров. Остальные играющие – «козы», размещаются по одну сторону ото рва, в своем «доме». По другую сторону ото рва располагается «пастбище».

По вашему сигналу «козы» бегут из дома на «пастбище» и по дороге перепрыгивают через «ров». «Волки», не выбегая изо «рва», стараются осалить как можно больше «коз». Пойманные отходят в сторону, их считают, и они опять вступают в игру. После этого по сигналу «козы» снова перепрыгивают на другую сторону, в «дом», а «волки» их ловят во время их прыжка через «ров». После 2–4 перебежек выбираются новые «волки» и игра возобновляется.

Выигрывают «козы», которых ни разу не поймали и те «волки», которые во время перебежек поймали больше всего «коз».

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– «коза», пробежавшая по «рву», но не перепрыгнувшая через него, считается пойманной;

– если «коза» задержалась у «рва», боясь «волков», вы считаете до трех, после чего «коза» обязана перепрыгнуть через «ров». В противном случае она считается пойманной.

Что игрушка расскажет о себе

В эту игру можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей. Вам понадобится два одинаковых комплекта игрушек – одни находится в коробке, а другие расставлены по комнате так, чтобы они не бросались в глаза.

Один из детей – «рассказчик» – заглядывает в коробку и, выбрав одну игрушку, начинает рассказывать от ее лица о том,

что она умеет делать, какого она цвета, формы, величины, какой у нее характер. Слушатели при этом не должны видеть ее, но могут задавать наводящие вопросы.

Выслушав рассказ, остальные дети отправляются на поиски такой же игрушки по комнате. Тот, кто найдет игрушку, о которой шла речь в рассказе, приносит ее. Рассказчик достает из коробки свою, и проверяет, ту ли игрушку нашли.

Затем рассказчиком становится победитель, делая предметом своего рассказа уже другую игрушку.

Игру можно повторять многократно, усложняя форму рассказа об игрушке: например, задавая ей жанровые рамки – веселой или грустной истории, сказки, характерного поступка или переживания. Можно также добавлять новые игрушки.

Белые медведи

Для игры вам необходимо очертить площадку размером примерно 10 х 12 м, которая будет изображать море. В стороне нужно ограничить небольшое пространство, которое будет льдиной. Выбирается один из водящих, он будет белым медведем, остальные играющие – медвежата. «Медведь» идет на «льдину», а «медвежата» бегают произвольно по площадке. «Медведь» кричит: «Иду ловить!» – бежит со «льдины» в «море» и начинает ловить «медвежат». После того как он поймает «медвежонка», он отводит его на «льдину» и ловит следующего. Два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных «медвежат», а «медведь» уходит на «льдину». Настигнув кого-нибудь из своих собратьев, пара «медвежат» соединяет свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками. После этого они кричат: «Медведь, помоги!». «Медведь» подбегает и дотрагивается до пойманного. Осаленный «медвежонок» идет на «льдину». Когда на «льдине» очутятся еще двое пойманных, они также берутся за руки и начинают ловить «медвежат». Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все «медвежата». Последний пойманный «медвежонок» становится «медведем».

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– при ловле нельзя хватать игроков и тащить их силой;

– игроки, выбежавшие за границу площадки, считаются пойманными и идут на «льдину»;

– «медвежонок», пойманный парой, может выскользнуть, пока его не осалил «медведь».

Овощи, фрукты, ягоды

Эта игра коллективная. Вам нужно попросить встать детей вкруг лицом к центру. Троим малышам следует дать по большому резиновому мячу разного цвета. Цвет каждого мяча соответствует названию ягод, фруктов и овощей. Например, красный цвет обозначает ягоды, зеленый – овощи, желтый – фрукты. По вашему сигналу мячи передаются по кругу из рук в руки. Внезапно вы произносите одно из названий растений, например «клубника». В этот момент передача мячей прекращается, а игрок, держащий в руках красный мяч, должен поднять его над головой. Затем передача мячей продолжается, и вы называете другой овощ, ягоду или фрукт. Каждый раз тот, кто перепутает цвет мяча, выходит в центр круга, затем вновь вступает в игру, а его место занимает новый проигравший.

Живая цепь

Эта игра коллективная. Вам необходимо выстроить всех участвующих в игре детей в колонну по одному, а самим стать в ее главе. Суть игры заключается в том, что вы все время, меняя направление, водите колонну за собой, имитируя движения животных и птиц. Например, вы говорите: «Идем, как гуси», – и все идут на согнутых ногах. Или: «Прыгаем, как кенгуру», – и все прыгают на двух ногах. «Идем, как медведи», – и все идут медвежьей походкой. Руководителем игры может стать любой ребенок.

Эта игра станет еще веселее, если ее проводить под музыку. По характеру музыки малыши должны определить, кто идет, и изобразить особенности движений различных зверей или птиц.

Два мороза

Эта игра проводится в группе детей. Перед началом игры вам нужно отметить линиями на противоположных сторонах площадки «дом» и «школу». Расстояние между линиями должно составлять 10–20 м. С помощью считалки выбираются два «мороза», остальные играющие – «ребята». Ребята располагаются в одну шеренгу за линией «дома», а посредине площадки, на «улице», стоят два «мороза». «Морозы» обращаются к ребятам со словами: «Мы два брата молодые, два мороза удалые». Затем один из них, указывая на себя, говорит: «Я мороз – красный нос». Другой мороз, также указывая на себя, говорит: «Я мороз – синий нос». После этого они вместе произносят: «Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?». Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!». Затем ребята бегут из «дома»

в «школу», а «морозы» их ловят. Осаленные должны тотчас же остановиться и стоять на том месте, где их заморозил «мороз».

После этого «морозы» опять обращаются к ребятам, произнося только последнюю фразу: «Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься? – а ребята, ответив, перебегают обратно в «дом» и по дороге выручают «замороженных» ребят, дотрагиваясь до них рукой. Освобожденные игроки присоединяются к остальным ребятам. «Морозы» замораживают перебегающих ребят, мешая им тем самым выручать «замороженных».

После двух перебежек выбираются новые «морозы» из непойманных, а пойманные ребята подсчитываются и отпускаются. Игра начинается снова.

В конце игры необходимо отметить детей, ни разу не попавшихся «морозам», а также лучшую пару водящих.

В этой игре необходимо соблюдать следующие правила: выбежав из дома, нельзя возвращаться обратно, а также нельзя задерживаться в «доме» – ив том и в другом случае игрок считается пойманным.

Прилипшая рука

Упражнение на развитие навыков взаимодействия. Выполняется в парах. Рука одного ребенка «прилипает» к голове другого. Голова «убегает» от руки, а рука, не отрываясь от головы, следует везде за ней. Потом наоборот, «убегает» рука. После этого в парах меняются ролями.

Жмурки

Для игры в жмурки одному из ее участников нужно завязать глаза и заставить повернуться несколько раз вокруг себя. После этого между водящим и другими игроками ведется следующий разговор:

– Кот, а кот, на чем стоишь?

– На квашне.

– Что в квашне?

– Квас.

– Лови мышей, а не нас.

Затем участники игры с криками разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот и становится жмуркой.

В этой игре нужно соблюдать следующие правила:

– если жмурка подойдет к предмету, о который можно удариться, то его нужно предупредить криком: «Огонь!», – однако это слово нельзя кричать с целью отвлечь жмурку от

находящегося поблизости игрока;

– играющим нельзя прятаться за какие-либо предметы;

– играющим нельзя убегать слишком далеко;

– игроки могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках;

– поймав игрока, жмурка должен узнать его и назвать по имени, не снимая повязки. Если же он этого не сделает, то игрок считается не пойманным.

Почтальоны

В игре принимают участие 2 команды по 9 человек. Играющих нужно построить в колонны по одному или усадить на скамейки. Перед каждой командой на расстоянии 8—10 м следует положить на пол толстый лист бумаги, разделенный на клетки, в которые нужно записать окончания имен (-ня, – тя, – ша и т. д.). Еще одни лист бумаги с первой половиной названия имен заранее разрезается на части в виде открыток, которые необходимо сложить в сумки.

Первые номера команды надевают сумки на плечо и по вашему сигналу бегут к «адресату». Прибежав к бумажному листу, они вынимают открытку с первой половиной имени и приставляют ее к нужному окончанию. После этого они возвращаются назад и передают сумки вторым номерам, которые проделывают то же самое, и т. д. Побеждает та команда, которая быстрее доставит почту.

Группа, смирно!

Это коллективная игра. Вам нужно попросить встать детей в одну шеренгу. После этого вы встаете лицом к играющим и подаете команды. Игроки должны выполнять их только в том случае, если перед командой будет произнесено слово «группа». Если же оно не было произнесено, то выполнять команду не надо. Допустивший ошибку должен сделать шаг вперед и продолжить игру. Если игрок не выполняет команду с предварительным словом «группа», он также делает шаг вперед.

К концу игры самые невнимательные игроки отходят дальше других от исходного положения. Выигрывают те дети, которые были наиболее внимательны и остались в своем исходном положении.

Волшебник

Ведущий – «волшебник» – «заколдовывает» остальных участников таким образом, что теперь они могут двигаться и совершать какие-либо движения только по его команде. Сначала «волшебник» дает команды словесно и подкрепляет их действием, показывая, что нужно делать. Например, он говорит: «Повернуть голову налево!»

Потом он ограничивается только словесной командой. Действия могут усложняться, и в них могут включаться 3–4 части тела одновременно. Например: «Поднять правую ногу, левую руку и повернуть голову направо!»

Ладонь в ладонь

Упражнения делаются в парах. Дети в паре прижимают свои ладошки к ладошкам другого и таким образом, не отрывая ладошки друг от друга, двигаются по комнате, где они преодолевают различные препятствия. Это может быть стул или стол, другие движущиеся пары. При этом останавливаться нельзя. Если пара остановилась, тогда она приседает.

Более сложный вариант этого упражнения – движение пары с зажатым между лбами листком бумаги, который полностью закрывает лица. Двигаться нужно так, чтобы листок не упал.

Поменяемся местами

Дети садятся на стульях в круг, в центре которого стоит ведущий. Ведущий, называя какой-либо признак, предлагает детям, имеющим этот признак, поменяться местами. Например, меняются местами все, у кого голубые глаза (у кого есть шнурки и т. д.). Задача ведущего во время смены мест сесть на свободный стул.

Тот, кто остался без стула, становится ведущим.

Я знаю

Упражнение выполняется в паре или в группе детей.

Дети стоят друг напротив друга или в кругу и кидают мяч друг другу со словами: «Я знаю пять имен девочек… Маша… Катя… Даша… Лена…» (мальчиков, названий городов, животных и т. п.). Когда кидается мяч – произносится одно слово.

Мышеловка

Это упражнение для группы детей. Они делятся на две

команды. Одна группа встает в круг, держась за руки, – «мышеловка». По хлопку ведущего руки поднимаются так, чтобы вторая команда – «мыши» – могли свободно вбегать и выбегать из круга.

По следующему хлопку ведущего руки опускаются – «мышеловка захлопывается», и «мыши» стараются выбежать. Тот, кого поймали, становится в общий круг – «мышеловку».

Робот

Один участник – «робот», другой – тот, который роботом управляет. Сначала тот, кто управляет «роботом», в комнате прячет какой-либо предмет или игрушку.

«Робот» может двигается только по указанию другого участника, который говорит, например: «Прямо: стоп!», «Влево: стоп!», «Вправо: стоп!». Согласно этим указаниям «робот» должен добраться до того места, где спрятан предмет.

Скульптор и глина

Упражнение делается в парах. Один из участников – «скульптор», который «лепит» фигуру из глины. Второй участник, соответственно, «глина». «Глина» молчит, принимает и сохраняет ту позу, выражение лица, которые создаст «скульптор». «Скульптор» «лепит» также молча.

После того как «скульптура» готова, зрители, если они есть, угадывают, что слепил «скульптор» (это может быть животное, растение, какое-либо эмоциональное состояние, настроение). После этого спрашивают у «глины», что из нее было слеплено и как она это поняла. И только после этого «скульптор» рассказывает о том, что он хотел слепить.

Можно «лепить» одно и то же (например, радость) нескольким «скульпторам» одновременно.

В итоге можно обсудить, как по-разному радость выражается у разных людей. Обязательно в парах нужно поменяться ролями.

Слепой и поводырь

Упражнение выполняется в парах. Один из участников – «слепой», второй – его «поводырь», который сопровождает первого, с одной стороны, позволяя ему двигаться и знакомиться с окружающими предметами на ощупь самостоятельно, с другой стороны, обеспечивает его безопасность. У «слепого» завязаны глаза.

Это упражнение способствует развитию доверия друг к другу, чувства безопасности в отношениях и тактильных ощущений.

После упражнения можно обсудить с ребенком, что он чувствовал, когда был «слепым» и «поводырем», что хотелось сделать во время выполнения упражнения, как изменить ситуацию.

Пантомима

Предложите детям какие-либо сценки изобразить без слов. Например:

– встреча двух друзей;

– синхронное плавание;

– рыбак ловит рыбу;

– встреча двух черепах и т. д.

Как варианты этого упражнения могут быть игры на изображение пословиц и поговорок, животных.

Логические и развивающие игры

Снеговики

Игра направлена на развитие внимания и наблюдательности. Предложите ребенку внимательно посмотреть на рисунок 20 и найти, чем отличаются снеговики друг от друга. Играют двое, победителеми считается тот, кто укажет больше различий в рисунках.

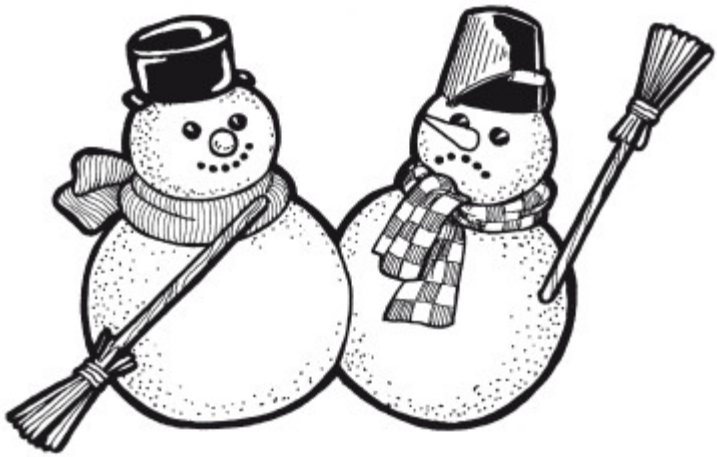


Рис. 20. Игра «Снеговики»

Первый играющий называет какое-нибудь одно отличие, затем предоставляется слово второму и т. д. Игра завершена, когда кто-то не сможет найти новое отличие, ранее не названное. Начать можно так:

«Вот зайчишка у реки Встал на задних лапках… Перед ним снеговики

С метлами и в шапках. Заяц смотрит, он притих, Лишь морковку гложет, Но что разного у них – Он понять не может.

А теперь внимательно посмотри на рисунок и расскажи, чем один снеговик отличается от другого».

Сделай сам

Эта игра направлена на формирование навыков анализа и сравнения. Предложите ребенку контурное изображение предмета, составленное из нескольких геометрических фигур, и набор этих фигур, вырезанных из картона. Например, собаку

можно сложить, как показано на рисунке 21.

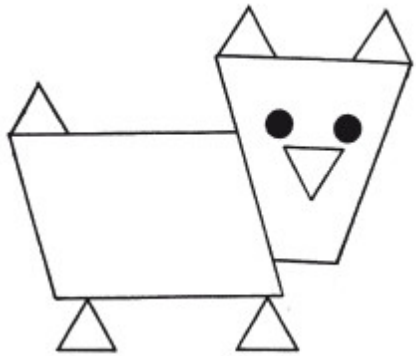


Рис. 21. Игра «Сделай сам»

Игра должна быть по сложности такой, чтобы ребенок, возможно, с вашим участием, но обязательно справился с заданием. Задание можно облегчить, если, например, на контуре-образце внутренними линиями показать, как составлять картинку.

Если сделать образец не в натуральную величину (по размеру фигур), а мельче, задача усложнится. Ее сложность также может зависеть и от того, какое количество фигур используется: если их больше, чем необходимо, ему придется отбирать нужные.

Игра будет интереснее, если в ней будут участвовать несколько человек.

Замени звуки

Вы зачитываете следующие фразы, не называя последнего слова или называя неправильное слово. Ребенку нужно подобрать слово в рифму, изменив 1–2 буквы на созвучные им.

Назовем мы книжку «том»,
Для жилья построим … (дом).

По реке плывут плоты,
Зреют на ветвях … (плоды).

Соловей выводит трель,
Слесарь в сеть включает… (дрель).

Говорят, один рыбак
В речке выловил башмак.
Но зато ему потом
На крючок попался дом (сом).

Письма мы не написали:
Тучку (ручку) целый день искали.

Сидит на грядке крепко
Оранжевая кепка (репка).

Загремел весенний гном (гром),
Тучи на небе кругом.

Вот тележка. Это тачка.
Дом в саду зовется … (дачка).

Я в тетрадке ставлю точку.
Мама любит свою … (дочку).

Архитекторы-творцы
строят чудные… (дворцы).

Лесники ее котят
Взять домой не захотят.
Ей не скажешь: «Кошка, брысь», —
Потому что это … (рысь).

На пожелтевшую траву
Бросает лев (лес) свою листву.

Лежит лентяй на раскладушке,
Грызет, похрустывая пушки (сушки).

Пугал крестьян окрестных сел
Паривший в воздухе осел (орел).

Сравнение

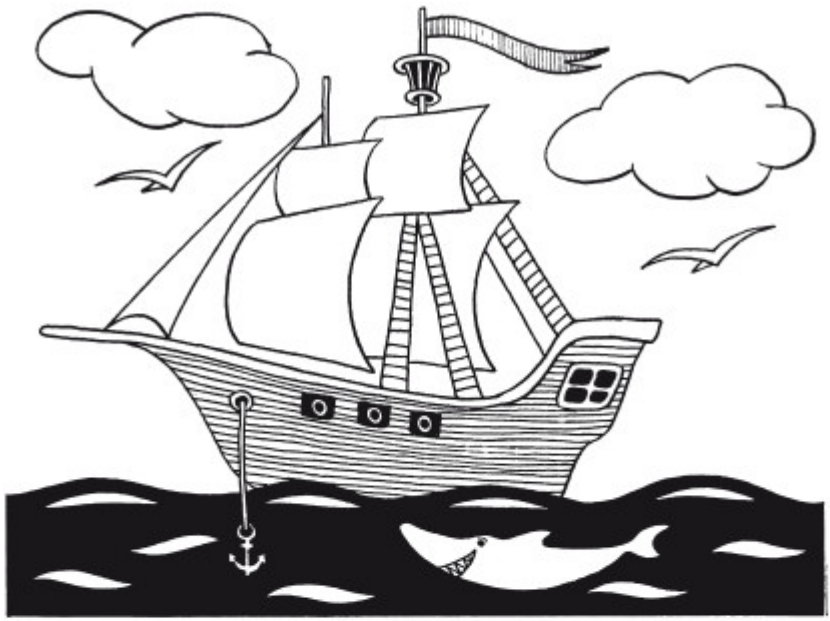
Начать можно с упражнения, когда ребенку дают две картинки, на которых изображено одно и то же, но с несколькими различиями. Например: на обеих картинках нарисован кораблик, плывущий по морю, только на одной картинке у этого кораблика есть флажок на верхней мачте, а на другой – нет; на одной нарисованы две чайки, на другой – одна и так далее (рис. 22). Ребенку предлагается найти все эти отличия между картинками.

Следующим упражнением может быть предложенные ребенку два предмета, которые похожи между собой, но имеют некоторые отличия. Например, это могут быть две чашки из разных сервизов. Ребенку предлагается найти все имеющиеся различия между предметами. Когда ребенок будет легко находить эти различия, можно переходить к более сложным сравнениям, т. е. к предметам, имеющим менее очевидные различия.

В такую игру можно поиграть с ребенком во время прогулки. Например, предложите ему найти как можно больше отличий между двумя похожими между собой домами или между двумя

деревьями.

Следующим этапом в последовательности упражнений на распределение внимания может быть такая игра: ребенок сам выбирает предметы, которые он будет предлагать для сравнения, тогда ему нужно будет быстро, не сосредотачиваясь на процессе, понять, есть ли различия между этими предметами.



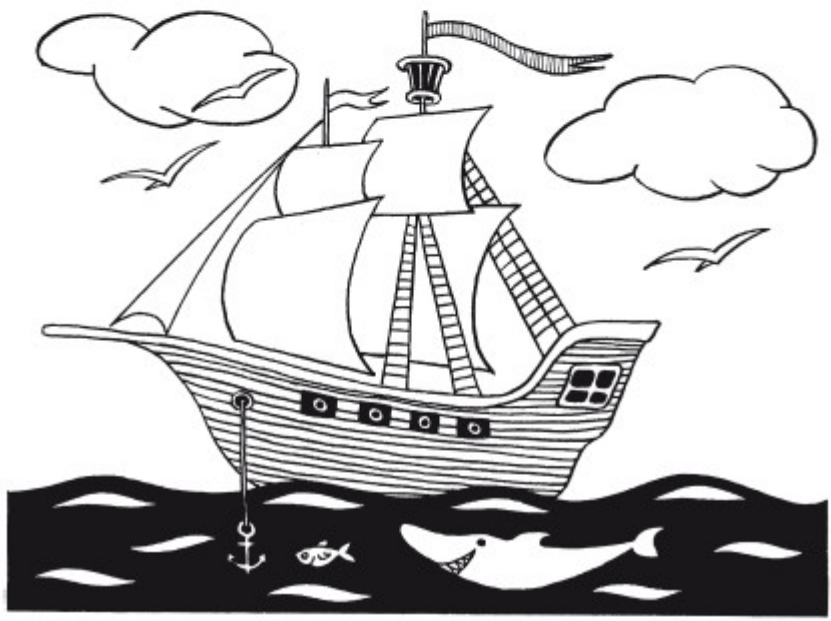


Рис. 22. Игра «Сравнение»

Сделай слово

Вы называете ребенку слово со второго звука, а он должен назвать слово полностью.

(С)тол, (в)ата, (и)грушка, (в)арежки, (в)а-ренье, (в)агон, (к)нижка, (г)ород, (в)ыход, (г)олос.

Угадай предмет

Ребенку предлагается несколько предметов-игрушек (можно начать с трех и постепенно увеличивать их число), которые он может внимательно осмотреть, подержать в руках, тщательно ощупать и даже понюхать и попробовать на вкус. Затем ребенок закрывает глаза, так чтобы не подглядывать, и ему дается в руки один из этих предметов. Ребенка просят отгадать, что это за предмет.

Приготовьте предметы различной формы: шары, кольца, пирамиды, кубики.

В зависимости от успехов вашего ребенка в предыдущей игре он может предварительно познакомиться с этими предметами, а может и не делать этого.

Игра состоит в том, что ребенку предлагается с закрытыми глазами ощупать эти предметы, изучить их со всех сторон, а затем нарисовать их на листе бумаги. Затем вы вместе с ребенком можете сравнить сам предмет и его рисунок.

Подскажи словечко

Прочитайте ребенку сказку.

Про паука и муху

Попалась муха пауку в паутину. Паук рад-радешенек: «Вот будет у меня отличный завтрак». А муха говорит пауку:

– Не ешь меня, паук, ведь я тебе прабабушкой прихожусь.

– Все-то ты выдумываешь! – отвечает ей паук.

– А вот и правда, – говорит муха. – Смотри: возьму слово «муха», изменю звук – получится «муза», еще один – «луза», еще один – «лужа». Теперь уже до паука несколько слов осталось. За лужей пойдет…

– Дай-ка я сам попробую, – проворчал паук, – не глупее я тебя, цокотухи! – И стал слова подыскивать, да ничего у него не вышло.

А муха из паутины выбралась и улетела.

– Вот обманщица! Все это она нарочно придумала! – закричал паук.

Спросите ребенка: А ты как думаешь, обманула ли паука муха?

Вы можете составить вместе с ребенком дальнейший ряд, изменяя по одному звуку в слове. Ложа-кожа-кора-нора-пора-пара-парк-паук.

Сказочный лабиринт

Это упражнение на умение удерживать внимание в условиях, когда существуют какие-либо помехи или одновременно идет большой поток информации. Мы предлагаем различные варианты этого упражнения; они могут использоваться как отдельно, так и в предложенной нами последовательности по мере возрастания сложности. Это упражнение – увлекательная игра, в которую могут играть родители со своими детьми или дети самостоятельно. Эта игра и для одного ребенка, и для веселой компании.

Ребенку предлагается лабиринт, нарисованный на листе бумаги. Ему нужно найти выход из этого лабиринта.

Это может быть увлекательная сказка, которую вы расскажете своему ребенку. Главный герой этой сказки – Иван-Царевич, спасающий прекрасную царевну из замка Кощея Бессмертного (рис. 23).

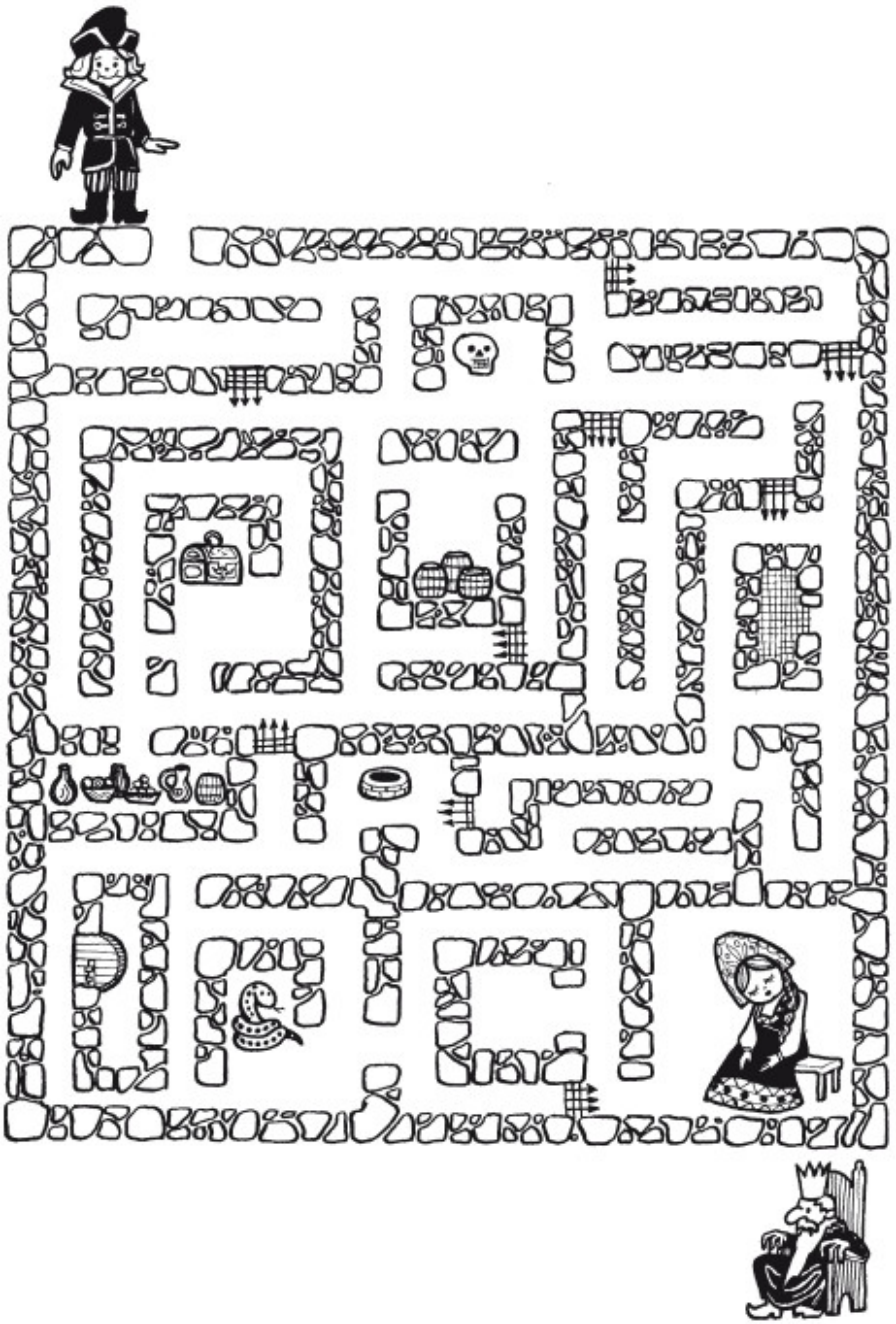


Рис. 23. Игра «Сказочный лабиринт»

Другой вариант этого упражнения: вы вместе с ребенком рисуете лабиринт и потом предлагаете выполнить это упражнение его друзьям.

Лабиринт можно нарисовать мелом на асфальте – и тогда игра станет уже подвижной. Лабиринт можно соорудить из подручных материалов: игрушек и стульев. Вспомните, как интересно было строить домик или машину, используя для этого домашнюю мебель.

Собираем урожай

Различение звуков непосредственным образом связано с правильным произношением и называнием предметов. В этой игре ребенку необходимо закончить начатую вами фразу названием овоща и определить звук, с которого это слово начинается.

Поздним летом в огород
Собирается народ.
Зрел все лето урожай!
Что собрали? Отгадай!

…Здесь весною было пусто.
Летом выросла… (капуста).

Собираем мы в лукошко
Очень крупную … (картошку).

Из земли – за чуб плутовку!
Тянем сочную… (морковку).

Помогает деду внук —
Собирает с грядок… (лук).

И красавец великан
Темно-синий … (баклажан).

Солнышко светило, чтоб
Ярче зеленел… (укроп).

От дождя земля намокла —
Вылезай, толстушка… (свекла).

Надо поклониться низко,
Чтобы вытащить … (редиску).

Вот зеленый толстячок —
Крупный, гладкий … (кабачок).

Вот и все! Хоть и устали
Урожай мы весь собрали!

Давай порисуем!

Ваш ребенок любит рисовать? Скорее всего да! И наверняка ему будет интереснее, если мама и папа сядут рисовать вместе с ним. Вы, наверное, уже поняли, что любое дело можно превратить в увлекательнейшую и полезную игру. Из процесса рисования можно сделать упражнение на развитие мышления.

Нарисуйте часть предмета и попросите ребенка отгадать, что здесь изображено. Например, как на рисунке 24а.

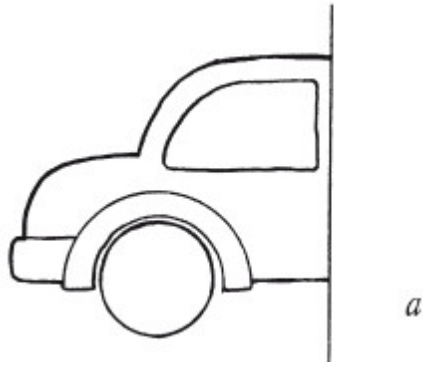


Рис. 24. Игра «Давай порисуем!»: а – несимметричная часть рисунка

После правильного ответа, предложите ребенку дорисовать картинку. Лучше, если нарисованная и отсутствующая часть картинки являются симметричными по отношению друг к другу (рис. 24б).

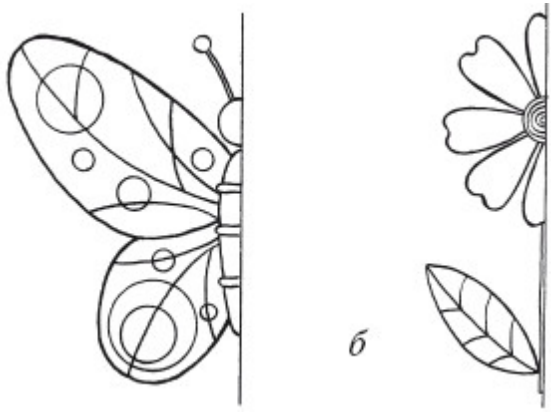


Рис. 24. Игра «Давай порисуем!» (продолжение): б – симметричная часть рисунка

Другой вариант: предложите ребенку последовательно соединить точки (рис 24в).

Придумай загадку

«Ты знаешь разные загадки и умеешь их отгадывать. А сможешь ли ты сам придумать загадку? Ты будешь описывать какую-нибудь вещь так, чтобы я смог угадать, что это. Давай первую загадку придумаем вместе».

Помогите ребенку вопросами.

– Эта вещь есть в этой комнате?
– Какой она величины?
– Какой она формы?
– Из чего она сделана?
– Как она служит людям?
– С какого звука начинается ее название?
– На какой оканчивается?

Птичка

Упражнение с палочками для счета. Сложите из палочек квадрат – это клетка, в которую попала птичка (птичка может быть как игрушечной, так и нарисованной).

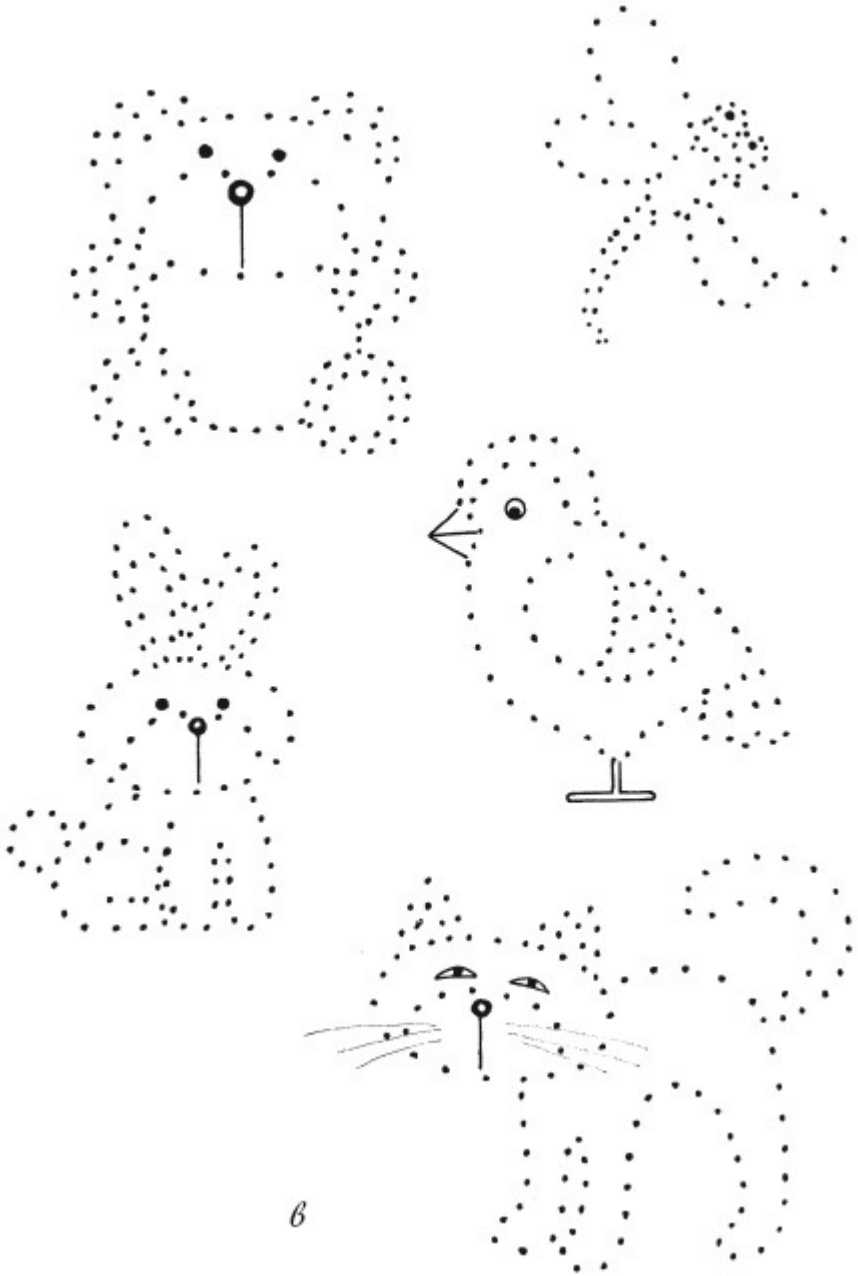


Рис. 24. Игра «Давай порисуем!» (окончание): в – рисунок по точкам

Предложите ребенку изменить положение трех палочек так, чтобы птичка оказалась на свободе, а клетка сохранила свою форму.

Жадная жаба

Предложите ребенку запомнить слова со звуком [ж], которые встретятся в этой сказке. (Это может быть любая сказка, и вы можете выбрать для запоминания слова с любым звуком.)

Жили-были важный Жук, осторожный Уж и жадная Жаба. Однажды важный Жук говорит Ужу:

– Надо бы нам крышу покрасить.

– Покрасить можно, – говорит осторожный Уж, – только вот какой краской?

– Желтой, – важно сказал Жук.

– Но у нас нет желтой краски.

– Ну, тогда оранжевой!

– И оранжевой тоже нет.

– Пойдем попросим у жадной Жабы, у нее целая бочка оранжевой краски.

А жадная Жаба в это время ела джем из жбана. Увидела, что к ней идут Жук и Уж, быстренько спрятала джем и сидит ждет.

– Здравствуй, Жаба! Ты не дашь нам оранжевой краски крышу покрасить?

– Не дам! – отвечает Жаба. – Жалко краски.

Ушли Жук и Уж ни с чем, а Жаба опять за джем принялась. Тут прилетел Шмель и жужжит:

– Дай немнож-жечко дж-жема, Ж-жаба.

– Нет у меня никакого джема!

Ах, ты ж-жадина! – рассердился Шмель, да как ужалит Жабу.

Жаба с перепугу – прыг в бочку с оранжевой краской! Вылезла вся оранжевая и плачет оранжевыми слезами:

– Пожалейте меня несчастную-ю!

Но никому не было жалко жадную оранжевую Жабу.

Показ мод

Расскажите ребенку:

«Модельеры создают красивые и модные наряды, а манекенщицы демонстрируют их. Они надевают то брючный костюм, то летний сарафан, то длинное платье. Все их наряды красивые и очень хорошо сидят на них. Давай с тобой вместе придумаем коллекцию новой одежды для куклы Кати.

Для этого тебе понадобятся ножницы, бумага и цветные карандаши. Каждый наряд нужно примерить точно по фигуре, поэтому перед тем как начать рисовать платье или костюм, отметь на листе бумаги пропорции куклы – приложи вырезанную фигурку к листу бумаги и обведи ее карандашом. Затем, когда

нарисуешь наряд, вырежи его, но не забудь оставить полоски бумаги, чтобы платье держалось на кукле.

Теперь можно начинать показ мод!»

Придумай рассказ

Предложите ребенку сочинить вместе с вами рассказ. Вы начинаете фразу, а он ее продолжает. При этом слово, которое он вставляет, должно начинаться на определенную букву. Вот, например, рассказ со звуком [ж].

У девочки по имени … (Женя) есть собачка по кличке … (Жучка). Однажды они пошли в лес. Пока Женя собирала под дубом … (желуди), Жучка гонялась за летающим маленьким … (жуком). Вдруг Женя услышала лай. Она подбежала к Жучке и увидела большого колючего … (ежа) с маленькими … (ежатами). Женя отозвала Жучку, а еж и ежата убежали под елку.

Коврик для куклы

Предложите ребенку сделать коврик, украшенный орнаментом, например геометрическими фигурами. Говорите при этом от лица куклы, для которой этот коврик предназначен. Кукла должна подробно объяснить, какой коврик она хочет.

Например, она говорит: «В середине маленький квадрат, сверху 4 круга, снизу 2 прямоугольника, слева 4 овала, справа 2 треугольника». Коврик можно делать из обычного листа бумаги (или из ткани), а фигуры либо рисовать, либо чертить по лекалу, которое вы купите или сами сделаете для ребенка, прорезав в толстом картоне отверстия разной формы, можно вырезать фигуры из бумаги (или ткани) и наклеивать. Сначала у ребенка могут возникнуть затруднения в точности выполнения заказа куклы. Предложите малышу повторить ее просьбу еще раз и по ходу работы спрашивайте, что делать дальше. Но все же стремитесь, чтобы ребенок сам запоминал последовательность действий и выполнял заказ куклы максимально точно. Фигуры можно раскрасить, но обязательно спросив у куклы, какого цвета какие фигуры хотела бы она видеть.

Мы со звуком [М] играем…

В этой игре вы можете посоревноваться с ребенком. Помните, однако, что желание учиться основано на успехе, поэтому не слишком увлекайтесь духом соревнования. Один из вас определяет звук, на который будут начинаться слова в игре:

«Мы со звуком [М] играем
Слово к слову подбираем..»

И называет первое слово, например «мышь». Затем следующий говорит слово на эту же букву. Выигрывает тот, кто назовет слово последним.

Магазин ковров-самолетов

Если ребенок уже сделал несколько ковриков для кукол, мишек, то можно организовать эту игру. Ковры-самолеты будут продаваться в волшебном магазине, а ребенок должен выбрать и купить для куклы или мишки тот, какой они закажут (описание может быть таким же, как в предыдущей игре). После этого ребенок, глядя на продающиеся ковры-самолеты, спрашивает у куклы, тот ли это ковер-самолет (при описании обращайте внимание на последовательность описания и правильность употребления слов в середине, сверху, снизу, слева, справа). Ковры-самолеты в магазине могут выглядеть, как на рисунке 25.

Забавный зоопарк

Предложите ребенку поиграть в зоопарк со словами. «Мы будем сегодня заселять наш зоопарк – привезем в него разных зверей и птиц. Делать это мы будем так. В этой части зоопарка будут жить животные, которые начинаются на букву «к», назови их» (корова, козел, коза, крокодил, кенгуру). «А в этой части зоопарка мы разместим животных, которые начинаются на букву «м», и т. д.

Глазомер

Назовите ребенку какой-либо предмет, который находится в вашей квартире, и попросите определить расстояние до него. «Сколько шагов от тебя до окна?» – спрашиваете вы. Ребенок сначала отвечает, а затем измеряет.

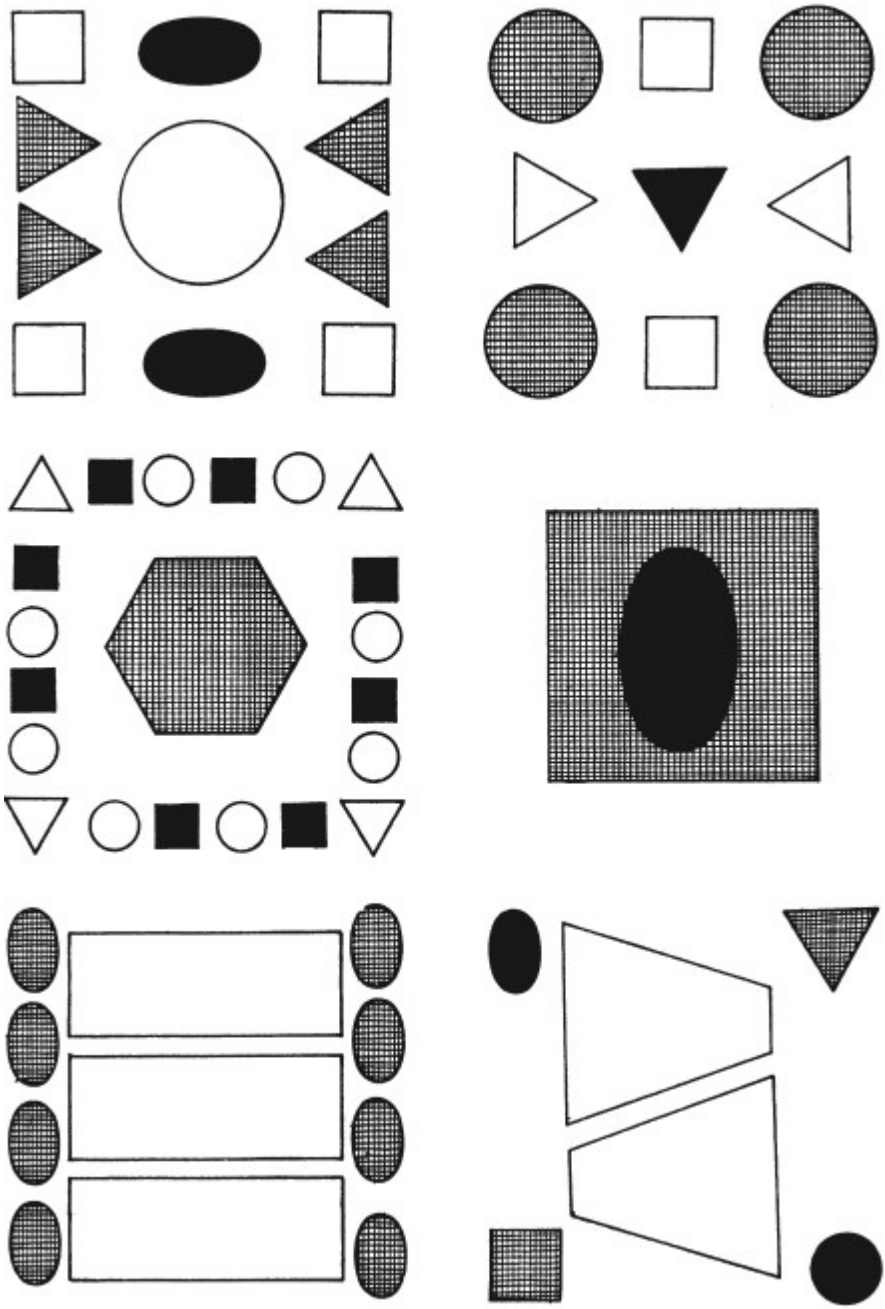


Рис. 25. Игра «Магазин ковров-самолетов»

У мышки в норке

Предложите ребенку послушать стихи про мышку. Затем вы читаете их еще раз, а ребенок должен договаривать слово,

оканчивающееся на – ки, например крош-ки.

У мышки в норке
Крошки и корки.
В кладовке у мышки
Кусочки коврижки.
У мышки-норушки
Шкварки в кружке.
У мышки в кадушке
Грибочки-волнушки.
В миске у мышки
Остатки закваски,
А в погребочке
Сырки и колбаски.
В кастрюле – галушки.
В духовке – ватрушки.
Кисель – в бутылке,
Монетки – в копилке,
На столике – плошки,
Вилки и ложки.
На этажерке —
Книжки о кошке.
В шкафчике мышки —
Рубашки, штанишки.
На вешалке – шапки,
На коврике – тапки.
У мышки на полке —
Нитки, иголки,
А около печки —
Спички и свечки.
На двери – крючочки,
Цепочки и замочки,
Запасов у мышки
Большие излишки!

Что такой длины? Ширины? Высоты?

Эта игра направлена на формирование умений и навыков выделять отдельные свойства и параметры предметов – длину, ширину, высоту.

Вырежьте несколько бумажных полосок, совпадающих по длине с высотой, шириной и длиной некоторых предметов, находящихся в комнате (стол, шкаф и т. п.) Затем поочередно

показывайте их ребенку и просите его угадать предмет, которому соответствует та или иная полоска. Для этого ему нужно будет сравнить высоту разных предметов, находящихся в комнате, с этой полоской.

Сначала покажите полоску, равную высоте одного предмета, затем – ширине другого и т. п. Следите за тем, чтобы ребенок измерял именно тот параметр, который вы задали.

Пляшущие человечки

Нарисуйте на листе бумаги несколько рядов пляшущих человечков 3–4 видов. Например, у одного человечка ножки вместе, а ручки в стороны, у другого – ножки в стороны, а ручки опущены вниз, у третьего – ручки и ножки разведены в стороны, а четвертый стоит смирно (рис. 26).

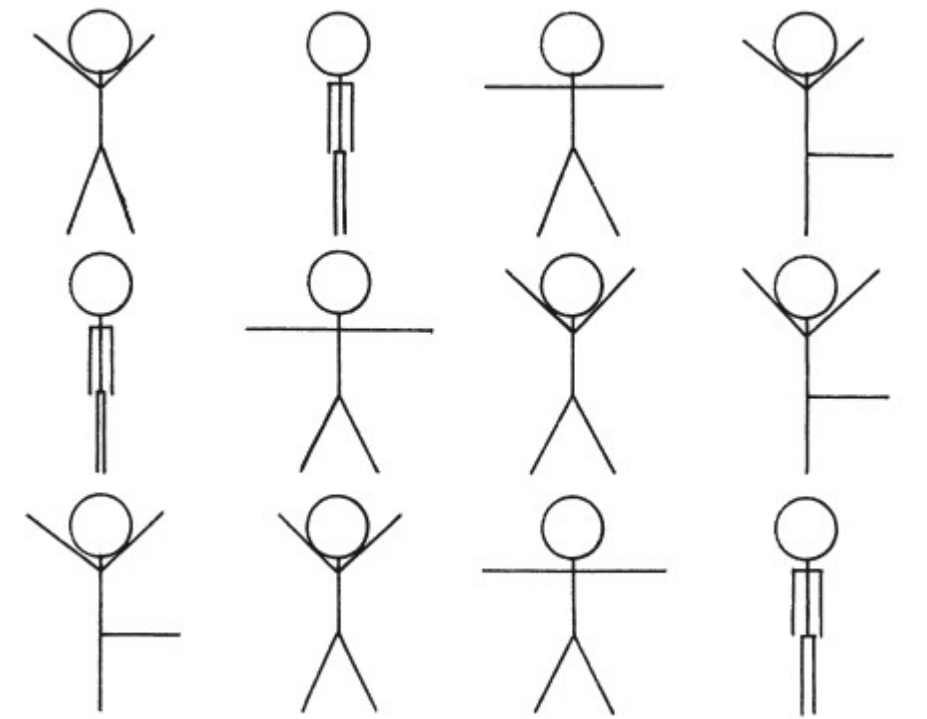


Рис. 26. Игра «Пляшущие человечки»

Эти рисунки могут чередоваться в любой последовательности. Предложите ребенку познакомиться с пляшущими человечками и отметить карандашом только тех, которые стоят смирно.

Затем игру можно усложнять, вводя новые типы фигурок

человечков или дополнительные детали.

Скороговорки

Развитию речи способствуют скороговорки и чистоговорки, которые дети очень любят. Попробуйте выучить их вместе с ребенком.

Катает кот моток.
Паук паутину ткет.

Дает Катеринке
Картинки Каринка,
Картинки в корзинку
Кладет Катеринка.

Шесть котят у Темки
В прятки играют в потемках.
Два котенка – в котомке,
Два котенка – в кофтенке,
Два котенка – в картонке.
Не наткнись в потемках
На котенка, Темка!

Шла Саша по шоссе
И сосала сушки.

Кирочки, Кирюшки,
Девочки и мальчики!
Берегите на морозе
Носики и пальчики!
Варежки – на ручки,
Валенки – на ножки,
Мчатся санки и коньки

По ледяной дорожке!

Щечки, словно яблочки,
На носу – снежинки,
Девочки и мальчики
Скачут, как пружинки.

Паук под потолком,
Платок под колпаком.

Пекла для Надюшки
Катюшка ватрушку;
Надюшка Катюшке
Сшила подушку.

На лесной опушке
Собрались лягушки.
Квакают хвостушки,
Хвастают квакушки.
Хватит квакать!
Хватит хвастать!
Не хвастайте, квакушки!
Не квакайте, хвастушки!

Мышонку мама-мышка
Шептала: «Шалунишка!
Шумишь, шуршишь, болтаешь!
Ты маме шить мешаешь!

А я, – шептала мышка, —
Подушку шью, малышка!
В подушке не пушинки,
А шутки и смешинки.

Поешь пшена немножко
И спать ложись, мой крошка.

Лишь голову положишь —
Во сне увидеть сможешь
То, что шепнет на ушко
Волшебная подушка».

Где ошибся Буратино?

Перед началом игры вы можете вспомнить вместе с ребенком сказку о непоседливом Буратино, а затем рассказать примерно такую историю: «Сегодня Мальвина хотела научить Бу-ратино рисовать красивые узоры. Сначала она нарисовала узор сама и попросила Буратино изобразить точь-в-точь такой же. Буратино начал рисовать, но все время отвлекался то на бабочек, то на паучков, и у него получалось то правильно, то неправильно. Помочь Буратино можешь только ты: для этого тебе нужно найти ошибки, которые он сделал и исправить их».

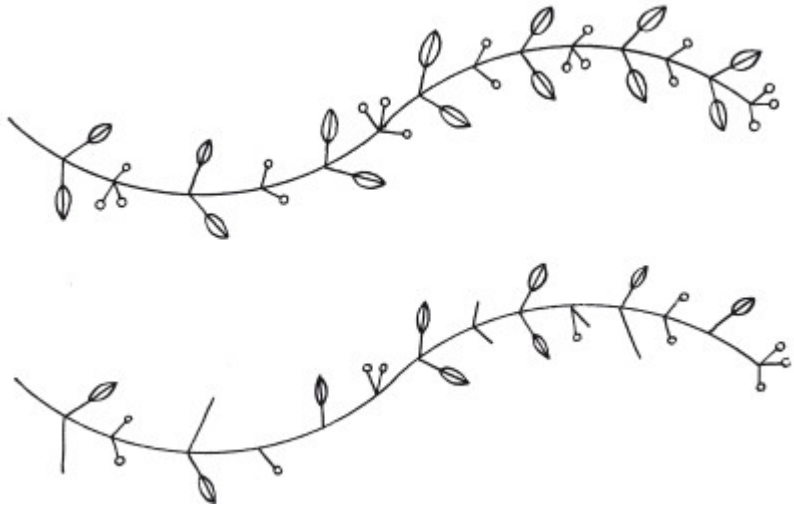


Рис. 27. Игра «Где ошибся Буратино?»

Дайте ребенку лист бумаги с заранее нарисованными узорами (рис. 27). Верхний узор – рисунок Мальвины, а нижний – Буратино.

Пары картинок

Сделайте набор из 7–8 пар картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их перед ребенком в две колонки. Например, справа от картинки, на которой нарисован цветок, кладется картинка с изображением луга, слева – с изображением коровы, а справа – с изображением молока. Возможны любые взаимосвязи предметов.

Предложите ребенку внимательно рассмотреть, познакомиться с этими картинками и постараться запомнить как можно больше картинок из одного ряда. Через 1–2 минуты уберите картинки из правого ряда, оставив нетронутым левый ряд. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки, назвал те, которые убраны.

Игру можно усложнять, постепенно увеличивая количество пар картинок, сокращая время для запоминания или отдаляя связи между картинками (например, если сначала для запоминания картинки с изображением мальчика предлагалась картинка с игрушечной машинкой, то затем для запоминания этой же картинки можно предложить картинку с изображением леса).

Пары слов

Это более сложный вариант игры «Пары картинок», предназначенный для детей, умеющих читать. Сначала предложите ребенку несколько карточек со словами (начать можно с 5–6), поставив каждое из них в пару с другим словом, связаннымс нимпо смыслу. Например, корова – молоко, мальчик – машина, стол – стул и т. п. Попросите ребенка запомнить вторые слова из каждой пары. Затем вы показываете первое слово пары, а ребенок должен назвать второе. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар и соединяя в пары слова с отдаленными смысловыми связями.

Можно обойтись и без карточек, называя слова вслух.

Говорящие рисунки

Игру с ребенком вы можете начать с такого рассказа: «Когда-то давным-давно люди не знали букв и не умели писать, а истории, которые происходили и которые им надо было сохранить и запомнить (или передать кому-нибудь другому), они рисовали.

Такой вид записи назвали пиктографией. Им пользовались в древних странах – в Египте и Ассирии, Японии и Китае. Мы с тобой тоже можем передавать друг другу сообщения с помощью нарисованных историй».

Объясните ребенку, что при таком способе передачи информации рисунки должны быть очень простыми и в то же время понятными. Только тогда они будут «говорящими». Попробуйте нарисовать начало одной из историй, допустим такой: Колобок пошел в лес и встретил волка (рис. 28).

Рис. 28. Игра «Говорящие рисунки»

Как видите, запись очень схематична, но полностью отражает все то, что произошло. Придумайте вместе с ребенком, как можно нарисовать историю про Буратино или Дюймовочку.

Поезд

Игра способствует развитию логического мышления. Для игры вам понадобятся 10 картинок одинакового размера. Каждая картинка будет отдельным вагончиком, и все картинки должны быть разными. Поезд нужно сделать один, но вместе и по очереди. Для этого каждый из вас берет по 5 картинок. Вы сообщаете ребенку: «Сейчас мы будем строить поезд из картинок-вагончиков. Я кладу первую картинку – это паровоз. Потом ты кладешь свою, и так будем класть по очереди.

Но у настоящего поезда вагончики друг с другом соединены, чтобы не отцепиться на ходу. Наши вагончики-картинки тоже должны быть скреплены. Но как это сделать? А вот как.

Кладем картинку, на которой нарисована тарелка. За ней можно положить любую картинку, например картинку, на которой нарисована кастрюля. Мы скрепили тарелку и кастрюлю потому, что и тарелка, и кастрюля – посуда. После кастрюли кладем картинку, на которой нарисована лейка. Мы скрепили кастрюлю и лейку потому, что они сделаны из одинакового материала – металла. А теперь кладем картинку с машиной, в которой возят воду (поливальная машина). Мы скрепили лейку и поливальную машину потому, что в лейку и в поливальную машину набирают воду для полива. А теперь мы по очереди будем класть свои вагончики-картинки и объяснять, как их нужно скрепить».

Картинки можно выкладывать в произвольном порядке. Главное, чтобы ребенок аргументированно объяснял свое скрепление. Когда поезд будет готов, проверьте вместе с ребенком, надежно ли скреплены вагоны. Игру можно продолжать с этими же картинками, а можно добавлять новые.

Чего на свете не бывает!

Игра на активизацию творческого потенциала вашего ребенка. Предложите ребенку пофантазировать и нарисовать то, чего на свете не бывает. Затем попросите его рассказать, что он нарисовал.

Вы тоже можете нарисовать свою картинку и, обсуждая ее вместе с ребенком, узнать о своем предмете что-то необыкновенное.

Назови соседей

В этой игре можно осваивать счет и азы арифметики – сложение и вычитание. В игре могут участвовать от двоих до пяти-шести человек.

Все встают в круг, один из играющих держит в руках мяч. Он бросает его партнеру, называя любое число (от 0 до 10). Тот, кто поймал мяч, должен назвать «соседей» этого числа (число, на 1 большее и число, на 1 меньшее названного). После этого он произносит свое число и бросает мяч следующему игроку.

Узнай, кто я

Контурной пунктирной линией нарисуйте что-нибудь не очень сложное, например цветок или рыбку. Скажите ребенку, что в ваших точках кто-то прячется. Чтобы узнать, кто это, нужно все точки соединить одной линией (не отрывая руки). Возможные варианты представлены на рисунке 29.

Таких схематических рисунков можно придумать много, важно, чтобы они были простыми по форме и понятными ребенку.

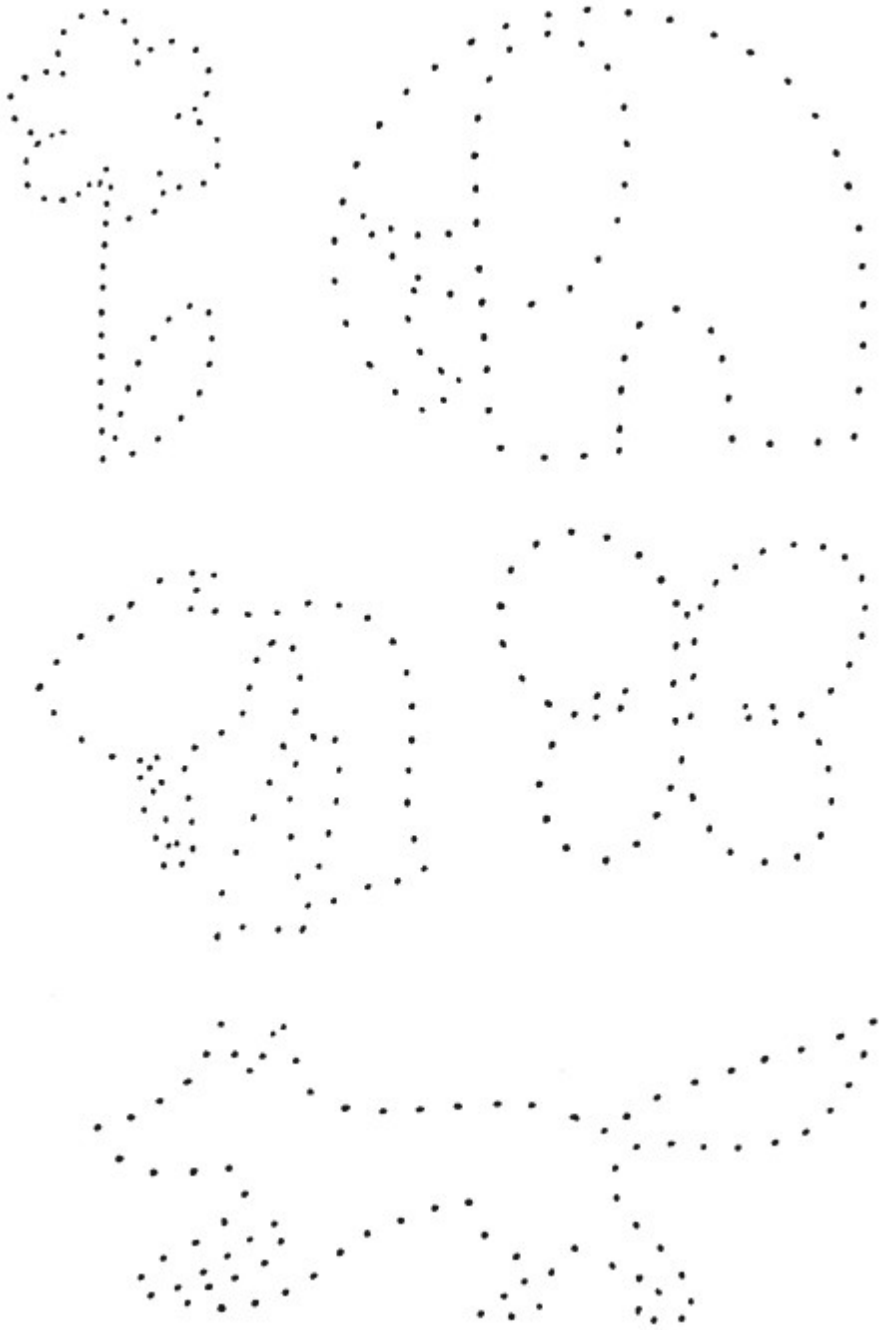


Рис. 29. Игра «Узнай, кто я»

Этот вариант упражнения подойдет для вашего ребенка, если он уже знает цифры. Вы рисуете фигуру из точек, рядом с которыми стоят цифры, и предлагаете ребенку соединить все

точки по порядку.

Разбитое стекло

Эта игра развивает логическое мышление. Задание для игры представлено на рисунке 30.

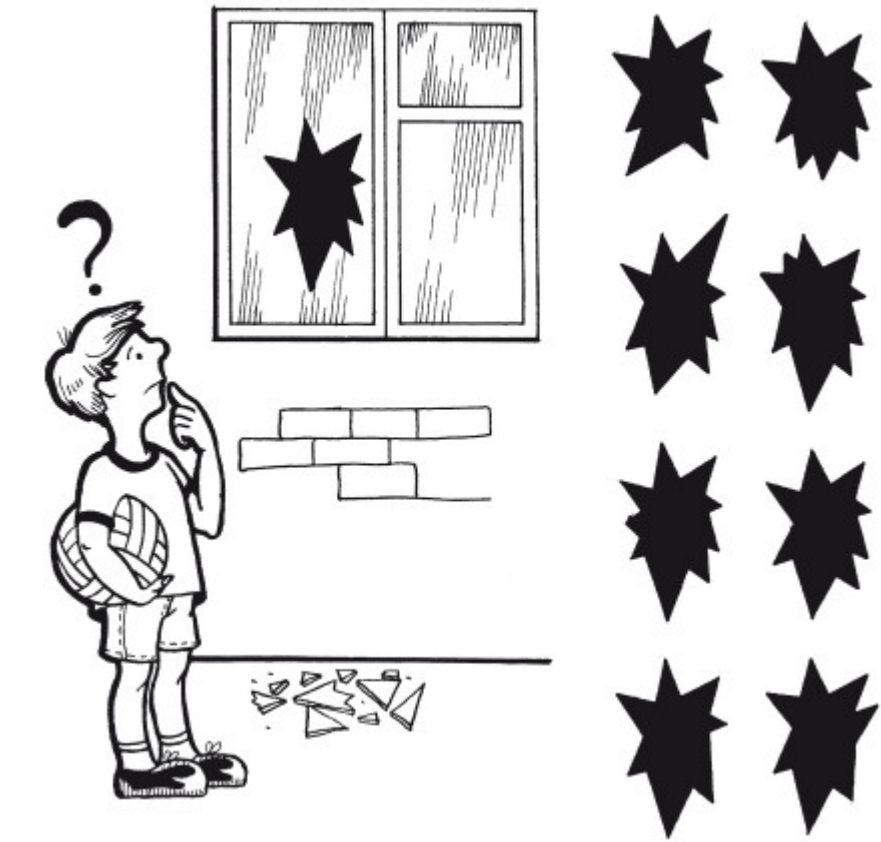


Рис. 30. Игра «Разбитое стекло»

Инструкция ребенку: помоги озорнику найти подходящий осколок стекла и закрыть дырку.

Полицейский

Эта игра развивает логическое мышление. Задание для игры представлено на рисунке 31.

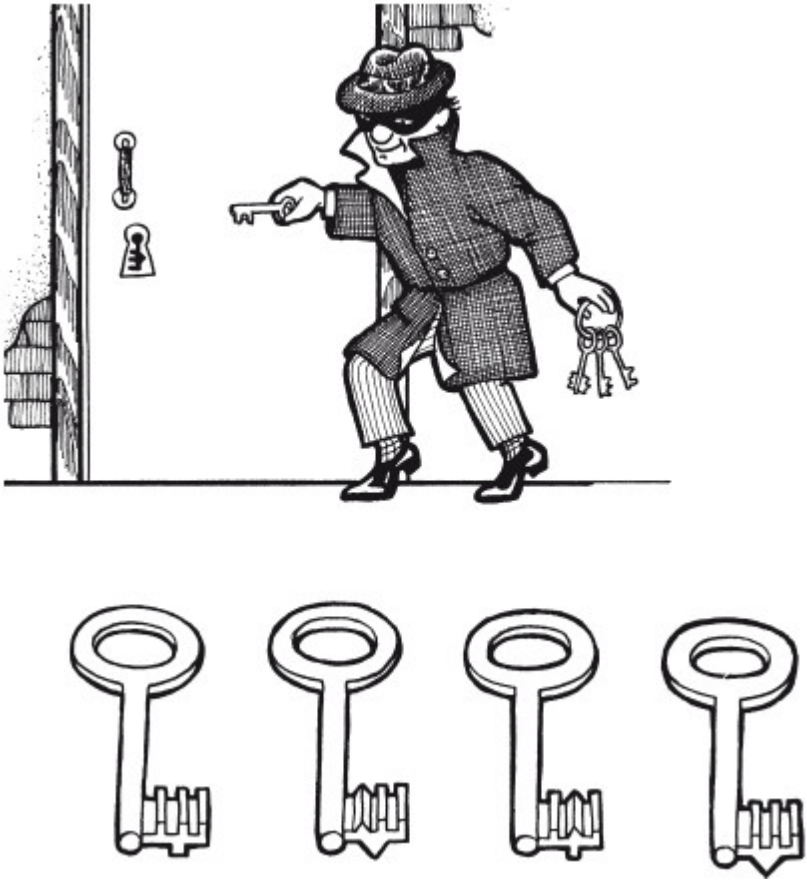


Рис. 31. Игра «Полицейский»

Инструкция ребенку: какой из четырех ключей внизу рисунка совпадает по форме с замочной скважиной?

Муха

Для игры вам понадобится нарисованный квадрат, разделенный на девять клеточек. В самом центре сидит муха, которая может совершать движения по клеткам – на одну клетку вправо, влево, вниз, вверх. Ход назад, на предыдущую позицию, недопустим (рис. 32). Игрокам нельзя выпустить муху за пределы девятиклеточного поля.

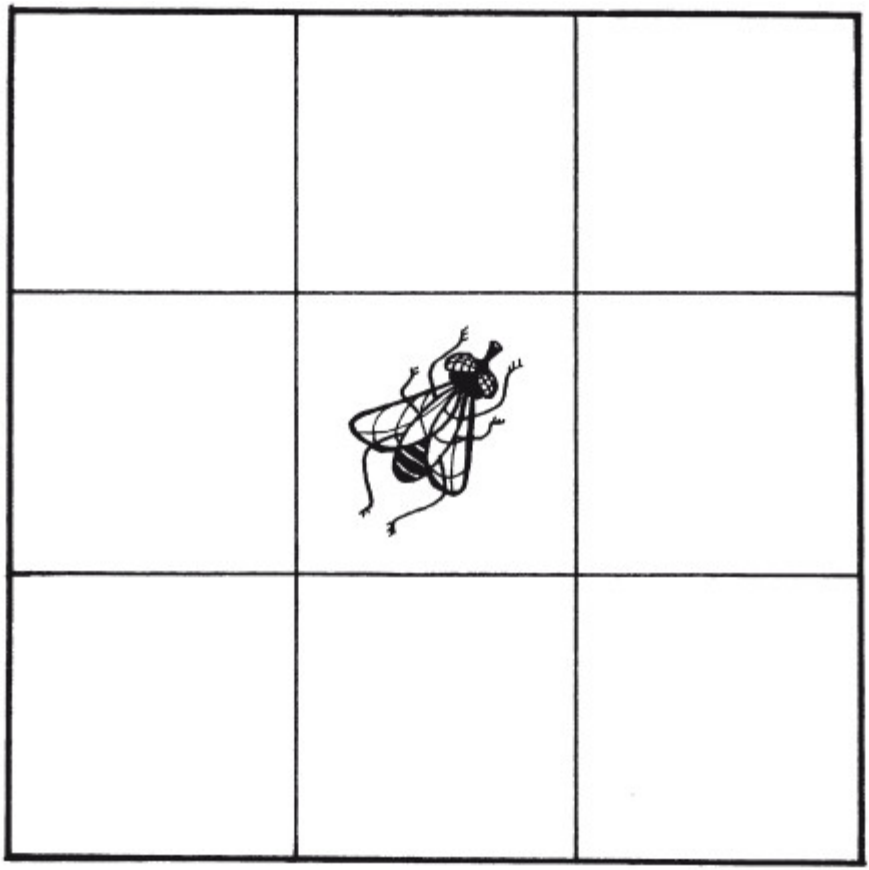


Рис. 32. Игра «Муха»

Лучше, если в игре участвуют 2–3 человека. Все ходят по очереди, при этом каждый называет вслух свой ход перемещения мухи. Проигрывает тот, кто допускает ход, выводящий муху за пределы игрового поля. Когда игра начинается, все игроки видят игровое поле; действия производятся медленно. Пальцем фиксировать движение мухи нельзя. Через некоторое время поле можно закрыть, и каждый игрок продолжает игру, ориентируясь на свое зрительное представление о поле.

Для детей дошкольного возраста качества и свойства предметов зачастую неотделимы от самих предметов. Дети не сразу определяют сходные свойства между различными предметами, не всегда легко могут выявить главные и существенные признаки. Предлагаемые игры и упражнения направлены на развитие именно этих навыков.

Угадай, что спрятано

В этой игре от ребенка потребуется умение образно мыслить, так как ему нужно будет представлять предметы по их словесному описанию и самому давать описания разных предметов. Сначала опишите ребенку внешний вид хорошо знакомой ему игрушки, например: «Желтого цвета, туловище круглое и мягкое, голова круглая, клюв острый» (цыпленок). Предметы можно прятать, и если ребенок угадал, отдавать их ему. Игру можно усложнить: прятать предметы в «чудесный мешочек» и предлагать ребенку, после того как он отгадает, найти загаданный предмет на ощупь.

Волшебные очки

Инструкция для ребенка: «Представь, что ты надел волшебные круглые очки, через которые можно увидеть только круглые вещи. Посмотри по сторонам и назови все круглые предметы в комнате, квартире.

А теперь представь, что в этих очках ты оказался на улице. Назови все предметы круглой формы, которые ты можешь встретить. А теперь представь, что ты надел квадратные очки…»

Очки могут быть самые разнообразные – светлые (те, через которые видно только светлые предметы), красные, шершавые, гладкие ит.д.

Яркий и желтый

Эта игра – усложненный вариант предыдущей. Может быть, поначалу ребенку понадобится ваша помощь. Предложите ему вспомнить и назвать предметы, которые обладали бы сразу двумя свойствами. Например, яркий и желтый (солнце, свет, лампа, мяч, одежда и т. д.). Можно называть предметы с ребенком по очереди.

Следующим этапом может быть усложненное задание – назвать два предмета, которые бы обладали сразу тремя признаками. Варианты: колючий – черный – тихий яркий – тяжелый – шумный светлый – легкий – звенящий белый – хрустящий – съедобный

Четвертый лишний

Это игра на развитие логического мышления. Положите перед ребенком 4 картинки с изображениями предметов, 3 из которых можно объединить общим понятием. Ребенку необходимо убрать «лишнюю», то есть не подходящую к остальным, картинку и отложить ее в сторону.

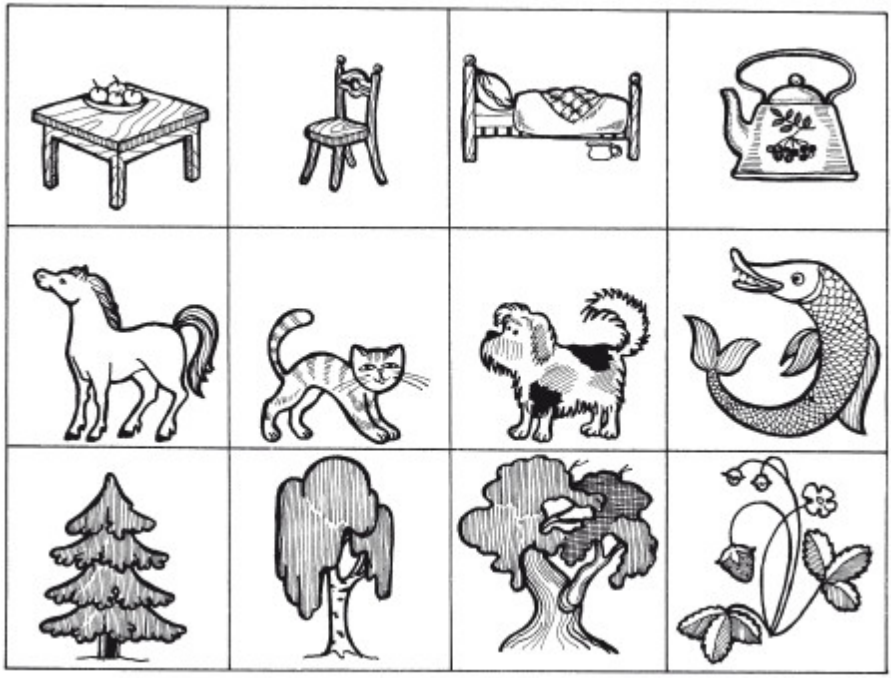


Рис. 33. Игра «Четвертый лишний»

Наборы картинок могут быть самыми разными: стол, стул, кровать и чайник; лошадь, кошка, собака и щука; ель, береза, дуб и земляника; огурец, капуста, морковь и заяц и т. п. Примеры наборов картинок представлены на рисунке 33. Постарайтесь выслушать все объяснения ребенка, даже если он неправ. Вполне возможно, что малыш уберет не зайца, а огурец, так как более важной ему покажется связь зайца с морковкой и капустой. Расскажите, как можно объединить рисунки по-другому и почему: «Огурец, капуста и морковка – овощи, они растут на огороде. А заяц не овощ, поэтому он лишний». Если у ребенка вызывает затруднение словесное объяснение своих действий, сами называйте обобщающие слова.

Отгадай загадки

В этом домике жильцы —
Все умелые пловцы.
Что за дом у них такой,
До краев налит водой?

(Аквариум)

Маленькое, сдобное
Колесо съедобное,
Я одна тебя не съем,
Разделю ребятам всем.

(Бублик)

То по лесу кружит,
То в поле свистит.
Но мы не видали,
Каков он на вид.
В открытые окна
Нежданно влетит,
То что-то прошепчет,
То вдруг загудит.

(Ветер)

Была зеленой, маленькой,
Потом я стала аленькой;
На солнце почернела я,
И вот теперь я спелая.

(Вишня)

Не машина, а железный,
Со шляпкой, а не гриб.

(Гвоздь)

Два брата через дорожку живут,
А друг друга не видят.

(Глаза)

Дом без окон и дверей:
В нем – шесть кругленьких детей,
В темноте проводят дни.
Угадайте, кто они?

(Горошинки)

Клубок, а не пушистый,
Колючий да ершистый.

(Ежик)

По снегу покатите – я подрасту,
На костре согреете – я пропаду.
(Снежный ком)
Стукнешь о стенку – а я отскочу,
Бросишь на землю – а я подскочу.
Я из ладоней в ладони лечу.
Смирно лежать я никак не хочу.

(Мяч)

Новый дом несу в руке,
Дверца дома на замке.
Тут жильцы бумажные,
Все ужасно важные.

(Портфель)

Держит девочка в руке
Облачко на стебельке.
Стоит дунуть на него
И не станет ничего.

(Одуванчик)

На привале нам помог:
Суп варил, картошку пек.
Для похода он хорош,
Да с собой не понесешь.

(Костер)

Лишнее слово

Инструкция ребенку: «Назови лишнее слово. Объясни, почему

оно лишнее». Варианты рядов слов:

– щука, лещ, окунь, рак;
– ромашка, василек, сирень, колокольчик;
– Вася, Коля, Лена, Егорова;
– ветка, яблоко, цветок, птичка, виноград;
– заяц, лось, медведь, волк, овца;
– ухо, лицо, нос, рот, глаз;
– рысь, слон, тигр, кошка, лев;
– змея, паук, ящерица, цветок, улитка;
– мяч, коньки, качели, клюшка;
– гусь, лебедь, павлин, курица, корова;
– диван, кровать, шкаф, стол, глобус;
– молоко, сметана, сыр, мясо, кефир.

Найди отличие и сходство

Даны предметы: шкаф, компьютер, книга, кроссовки, рюкзак, автомобиль. Чем каждый из этих предметов отличается от магнитофона, кошки, кастрюли, карандаша, холодильника, птицы?

Найди как можно больше отличий. Например: шкаф – большой, нужен для хранения вещей, не нуждается в электричестве; магнитофон – маленький, вещи в нем не хранят, работает от электричества.

Теперь предложите ребенку найти общие признаки предметов, о которых только что говорили. Например: шкаф и магнитофон – предметы домашнего обихода, темные, тяжелые, гладкие и т. д.

Ребенок может находить общие признаки, рассматривая эти предметы, трогая руками и т. д.

Группировка слов

В какие группы и по какому признаку можно объединить следующие слова: пуля, шмель, крокодил, окунь, орел, жук-носорог, бабочка, лодка, голубь. Предложите ребенку назвать группы слов и объяснить, почему он объединил эти слова. Например:

– пуля, шмель, бабочка, орел, голубь – летающие объекты (функциональное обобщение);

– орел, голубь – птицы (категориальное обобщение);

– шмель, жук-носорог, бабочка – насекомые (категориальное обобщение);

– орел, крокодил – хищники (категориальное обобщение) и

т. д.

А сколько групп можно составить из слов: бассейн, стул, море, кастрюля, плита, раскладушка, озеро, вилка, ложка, мойка, океан?

Кто больше?

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих то, что может лететь, ехать или прыгать.

Например, лететь может вертолет, парашютист, птица, бабочка, комар, стрела, воздушный шар, воздушный змей и т. д.

Спросите ребенка, какими способами можно сообщить новость другому человеку? Перечислите вместе с ним как можно больше способов. Например: можно сказать словами, можно передать с помощью жестов, можно написать и т. д.

В мире животных и предметов

Инструкция ребенку: «Представь, что на какое-то время ты превратился в домашнее животное, например в собаку, попугайчика, кролика или курицу. Что бы ты кушал? Чем бы занимался утром, днем, вечером? Каким был бы твой хозяин? Где бы ты спал, гулял? Какие у тебя были бы друзья?»

Предложите ребенку составить рассказ от имени выбранного им животного на тему «Один день из моей жизни».

Теперь предложите ребенку составить рассказ от имени одного из предметов домашнего обихода. Выбери такой предмет. Он может жить на кухне, в комнате или в ванной. Тебе помогут составить рассказ следующие вопросы. Как я выгляжу? Какого я цвета и формы? Что со мной происходило до того времени, когда я попал в дом? Как я попал в дом? Что я могу делать или что со мной можно делать? Какие интересные истории со мной происходили? С какими предметами я дружу? Чем я занимаюсь в свободное время?

Сюжетный рассказ

Предложите ребенку составить рассказ по каждой из картинок, представленных на рисунке 34. Вы можете помочь ему, задавая вопросы, на которые он должен ответить. Что произошло до события, изображенного на картинке? Что думает каждый из героев? Что происходит сейчас? Что он чувствует? Что он видит? Что слышит? Чего хочет? Что будет дальше?

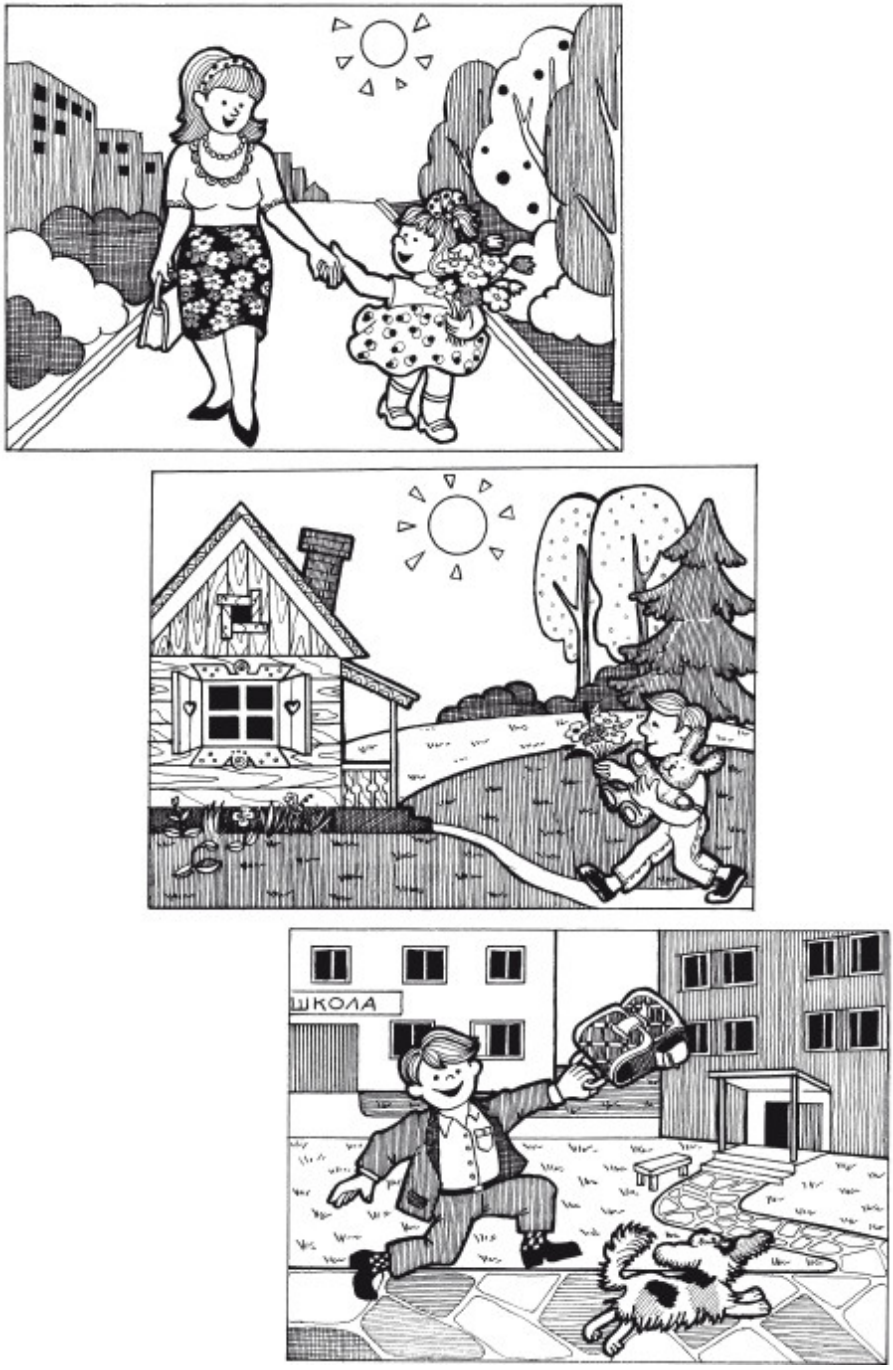


Рис. 34. Игра «Сюжетный рассказ»

Что я делаю

Предложите ребенку назвать все движения, из которых состоит какое-либо действие:

– шить;
– варить;
– кушать;
– одеваться;
– умываться;
– бежать;
– прыгать.

Например, шить – брать, продевать, втыкать, протыкать, протаскивать, вытаскивать, натягивать, смотреть.

Кто раньше?

Эта игра на установление временных и логических связей. Начать вы можете так: «Однажды знакомый мальчик Дима мне рассказал, как начинается день в их семье: «Утром в нашей семье мама просыпается и встает обычно после бабушки. Бабушка встает после кошки Дашки, а я просыпаюсь после мамы». Спросите ребенка, кто встает в семье Димы раньше всех и кто позже всех?

Самый-самый

Покажите ребенку рисунок 35 и спросите: «Кто из животных самый большой, самый длинный, самый тяжелый?».

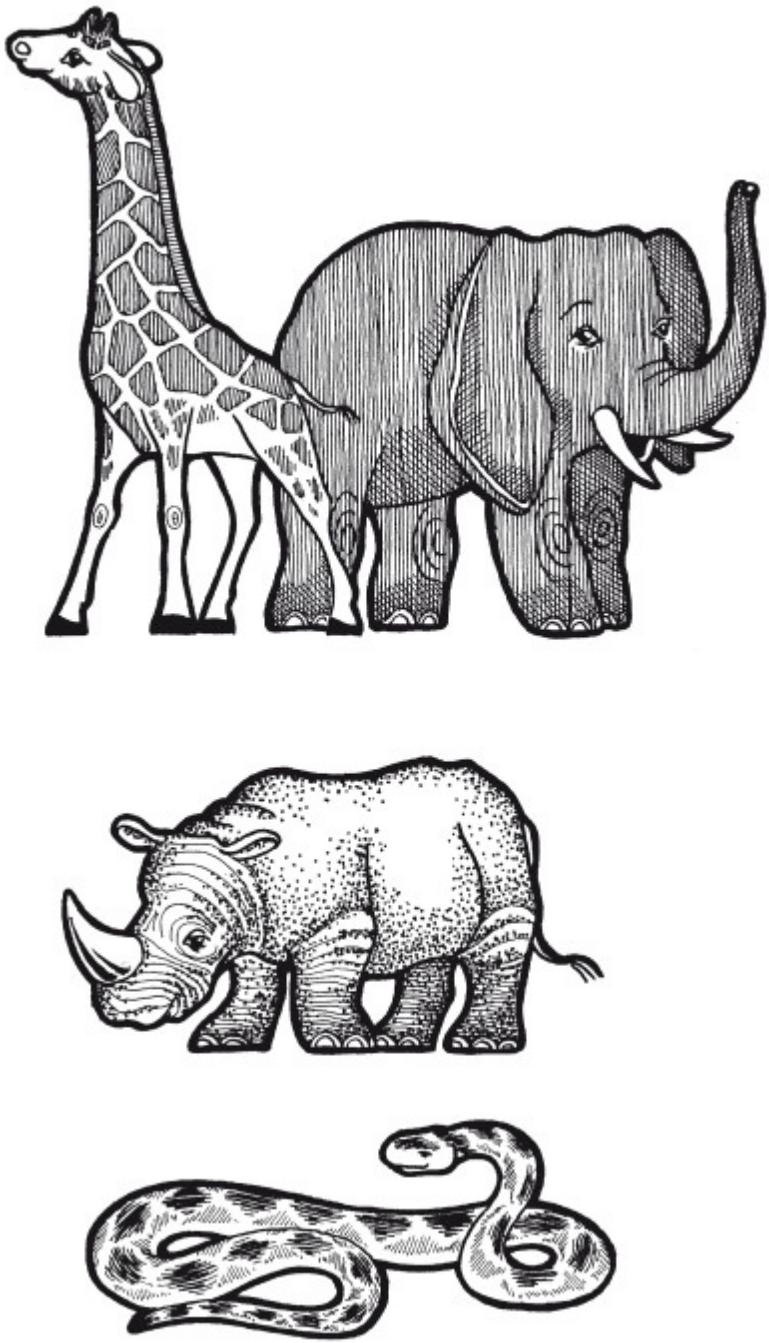


Рис. 35. Игра «Самый-самый»

Затем предложите ребенку ответить на следующие вопросы:

– кто самый старший, а кто самый младший, если Дима старше Кати, а Катя старше Антона;

– кто самый высокий, а кто самый низкий, если Антон выше Славы, а Слава выше Юли;

– кто самый толстый, а кто самый худой, если Дима худее Жени, но толще Алеши;

– кто прыгает выше всех, а кто ниже всех, если Юля прыгает выше Миши, но ниже Ромы?

Чего больше?

Покажите ребенку рисунок 36 и попросите ответить на вопрос: «Каких предметов на картинке больше, а каких меньше?».

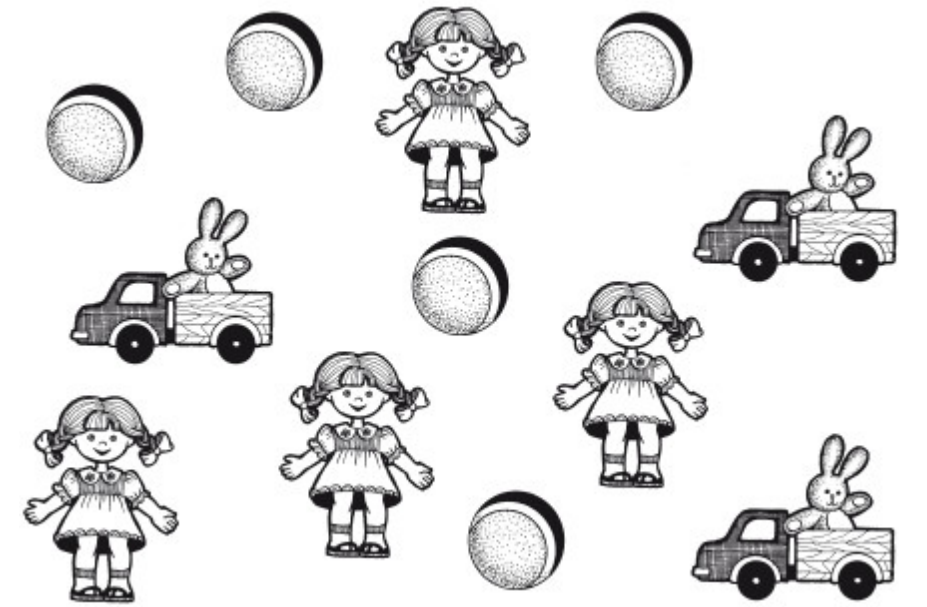


Рис. 36. Игра «Чего больше?»

Чем измерить?

В этой игре ребенку предлагается ответить на вопросы, представленные ниже.

Как и чем лучше всего измерить следующие объекты: муравья, бревно, жилой дом, твой рост, высоту стены до потолка, машину, карандаш, дорогу от дома до детского сада. Расскажи, как бы ты стал измерять эти объекты.

Чем лучше отмерить продукты, входящие в шоколадный торт: муку, соль, ванилин, молоко, сахар, какао, масло. Сколько бы ты взял каждого продукта для одного торта? А если бы ты хотел приготовить этот торт для большого-большого великана, чем бы ты стал отмерять продукты? Сколько бы ты взял каждого

продукта? В какой посуде ты бы готовил?

Богатыри

Задание к этой игре представлено на рисунке 37.

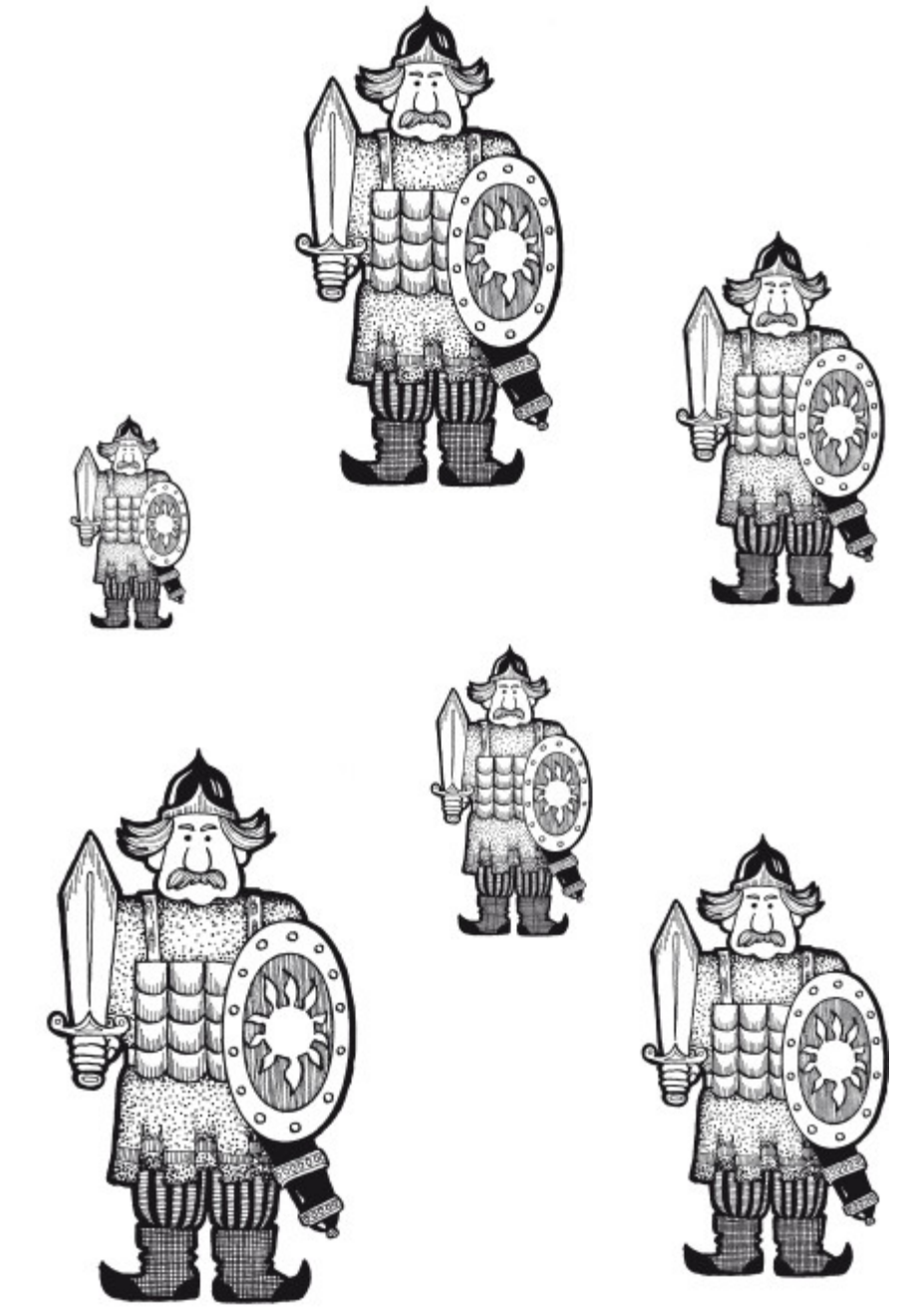


Рис. 37. Игра «Богатыри»

Инструкция для ребенка: расставь богатырей в шеренгу по росту – от самого большого к самому маленькому. Покажи, какой богатырь должен стоять первым, какой – вторым, какой – третьим и т. д. Поставь под каждым богатырем его номер по порядку.

Большой-маленький

Эта игра активизирует словарный запас ребенка и быстроту реакции при подборе нужного слова. Она направлена на развитие мышления и воображения. Предложите ребенку поиграть: «Я буду называть слово, а ты – противоположное ему по смыслу, например «большой – маленький».

Можно предложить следующие пары слов: большой – маленький, толстый – тонкий, черный – белый, горячий – холодный, пустой – полный, легкий – тяжелый, чистый – грязный, больной – здоровый, ребенок – взрослый, огонь – вода, сильный – слабый, веселый – грустный, красивый – безобразный, трус – храбрец.

Толкование пословиц

В повседневной жизни ребенок слышит те или иные пословицы и поговорки. Предложите ему объяснить смысл какой-либо пословицы. Если у него сразу не получится, то первые пословицы растолкуйте сами.

Любишь кататься, люби и саночки возить.

Без труда не вынешь и рыбки из пруда.

Как аукнется, так и откликнется.

Семь раз отмерь, один раз отрежь.

Тише едешь – дальше будешь.

Что посеешь, то и пожнешь.

За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.

Буква заблудилась

Предложите ребенку 3–4 картинки, подобранные так, чтобы

определенная буква встречалась только в одном из названий предметов, изображенных на них (например, лиса, волк, медведь – буква «с»). Ребенок должен выбрать именно эту картинку.

Игра проводится в три этапа.

1. Буква находится в начале слова.

Например: слон, волк, кот. В каком слове есть буква «с»?

2. Буква находится в середине слова.

Например: лист, роза, баран. В каком слове есть буква «с»?

3. Буква «с» – в конце слова.

Например: колос, чашка, яблоко. Определите слово.

Что бывает?

Предложите ребенку назвать предметы, отвечая на следующие вопросы.

Что бывает красным? Зеленым? Синим? Что бывает квадратным? Прямоугольным? Что бывает холодным? Горячим? Что бывает жидким? Твердым? Что бывает гудящим? Звенящим?

Отгадай по признакам

Вы загадываете слово, а ребенок пытается отгадать его, задавая наводящие вопросы. При этом формулировать их нужно таким образом, чтобы ответ был однозначным – «да» или «нет». Допустим, вы загадали слово «яблоко».

Приведем пример игры.

– Твердое? – Нет.

– Квадратное? – Нет.

– Круглое? – Да.

– Съедобное? – Да.

– Растет на дереве? – Да.

– Яблоко? – Да.

Подбери рифму

Предложите ребенку подобрать рифму к заданному слову. Например: кошка – мышка, мошка, ложка, крошка и т. д.

Логическая цепочка

Ребенку предлагается первое и последнее слово смысловой цепочки. Он должен вставить ряд слов, логически связывающих предыдущее и последующее слова между собой так, чтобы первое и последнее тоже оказались связанными по смыслу. Например,

река – обезьяна. Логическая цепочка: река – море – остров – пальма – обезьяна.

Пары слов могут быть следующими:

– мальчик – приключения;

– Африка – дети;

– олени – варежки;

– трава – сметана.

Запомни стихотворение

Ребенку предлагается прослушать и запомнить четверостишия. Желательно, чтобы он слышал их в первый раз. Затем, сразу же после прослушивания, ребенок должен воспроизвести их. В усложненном варианте он делает это после небольшой паузы.

Облако, облако,
Шерстка колечками,
Очень ты, облачко,
Схоже с овечками.

Я мороза не боюсь,
С ним я крепко подружусь.
Подойдет ко мне мороз,
Тронет руку, тронет нос.

Бедный мишка заболел —
Мишка много меду ел.
Мишка плачет и кричит:
«У меня живот болит!»

Мячик прыгает цветной
Во дворе передо мной.
Этот мячик очень мил:
Стекол он еще не бил.

Художник

В этой игре ребенок играет роль художника. Сначала он внимательно рассматривает того, кого собирается рисовать, потом отворачивается и дает его подробный словесный портрет. Если возникают затруднения, то можно задавать наводящие вопросы.

Разведчики

В эту игру лучше играть, когда к ребенку пришли гости. В комнате нужно расставить стулья в произвольном порядке, распределить роли – «разведчик», «командир», «отряд» (несколько человек). «Разведчик» идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, – прокладывает маршрут, а «командир» смотрит и запоминает дорогу, после этого он должен провести свой «отряд» тем же путем. Потом ролями можно меняться, при этом каждый новый разведчик прокладывает свой новый маршрут.

Наоборот

Ведущий задает вопросы, которые требуют однозначного ответа – «да» или «нет». Ребенок должен ответить на вопрос словом и кивком или покачиванием головы. При этом слову «да» соответствует отрицательное покачивание головой, а слову «нет» – утвердительный кивок.

Определи по звуку

Возьмите несколько стаканов или чашек. Налейте в них воду так, чтобы ее уровень в каждой емкости был разным: четверть, половина, две трети, полная и пустая. Сначала вы вместе с ребенком стучите по емкостям, например, карандашом и слушаете звук, запоминая, как звучит каждый стакан. После этого ребенок отворачивается, и вы стучите только по одному стакану. Ребенок должен угадать, по какому именно. Желательно затем поменяться ролями с ребенком.

Более сложный вариант: ребенок отворачивается или закрывает глаза. Вы стучите по разным предметам в комнате палочкой (карандашом) так, чтобы этот предмет издавал звук. Задача ребенка – определить по звуку этот предмет.

Угадай, кого загадали

Разложите вокруг ребенка 3–4 его любимые игрушки. Загадайте одну из них и предложите ему угадать, какую именно. При этом расскажите об игрушке маленькую историю: какой у нее характер, что она любит, кто у нее друзья, какой у нее голос, какая она на ощупь.

Что я слышу

Сядьте с ребенком и предложите ему прислушаться. Потом по очереди назовите, кто что услышал. Приведем примеры.

1. Слушаем квартиру

Журчание воды в ванной, тиканье часов, шипение и шкварчание еды, жарящейся на сковороде, телефонный звонок, урчание холодильника, звон тарелок, когда их кладут на стол или в мойку, скрип стула, позвякивание ложки в стакане, музыка в соседней комнате.

2. Слушаем погоду

Стук капель по стеклу, завывание ветра, хруст снега, раскаты грома, шорох сухих листьев, шелест листьев на ветру.

3. Слушаем звуки улицы

Гудок машины, хлопок закрывающейся дверцы автомобиля, детский смех, рев пролетающего самолета, лай собак, скрип тормозов, пение птиц, мяуканье кошки.

4. Слушаем звуки магазина

Звук работающей кассы, позвякивание чашек в кафетерии, шелест пакета.

5. Слушаем голоса животных (в зоопарке, в деревне, на аудиокассете)

Мычание коровы, кряканье утки, рычание льва, тявканье лисы.

6. Угадай, кто

Произнесите следующие фразы соответствующим тоном и с соответствующими жестами и предложите ребенку угадать, кто это говорит:

– Московское время – восемь часов пять минут.

– Налить вам еще кофе?

– Открой рот и скажи «А-а».

– Раз, два, три, тебе водить.

– Мороженое – сливочное, клубничное!

– Осторожно, двери закрываются.

Следующая остановка – «Шелковичная».

Как и почему

А знает ли ваш ребенок, как и почему происходит то или иное явление, для чего оно нужно? Приведем примеры вопросов.

– Почему масло тает на раскаленной сковороде?

– Почему вода в холодильнике замерзает?

– Для чего зимой включают отопление?

– Зачем нам нужна мясорубка?

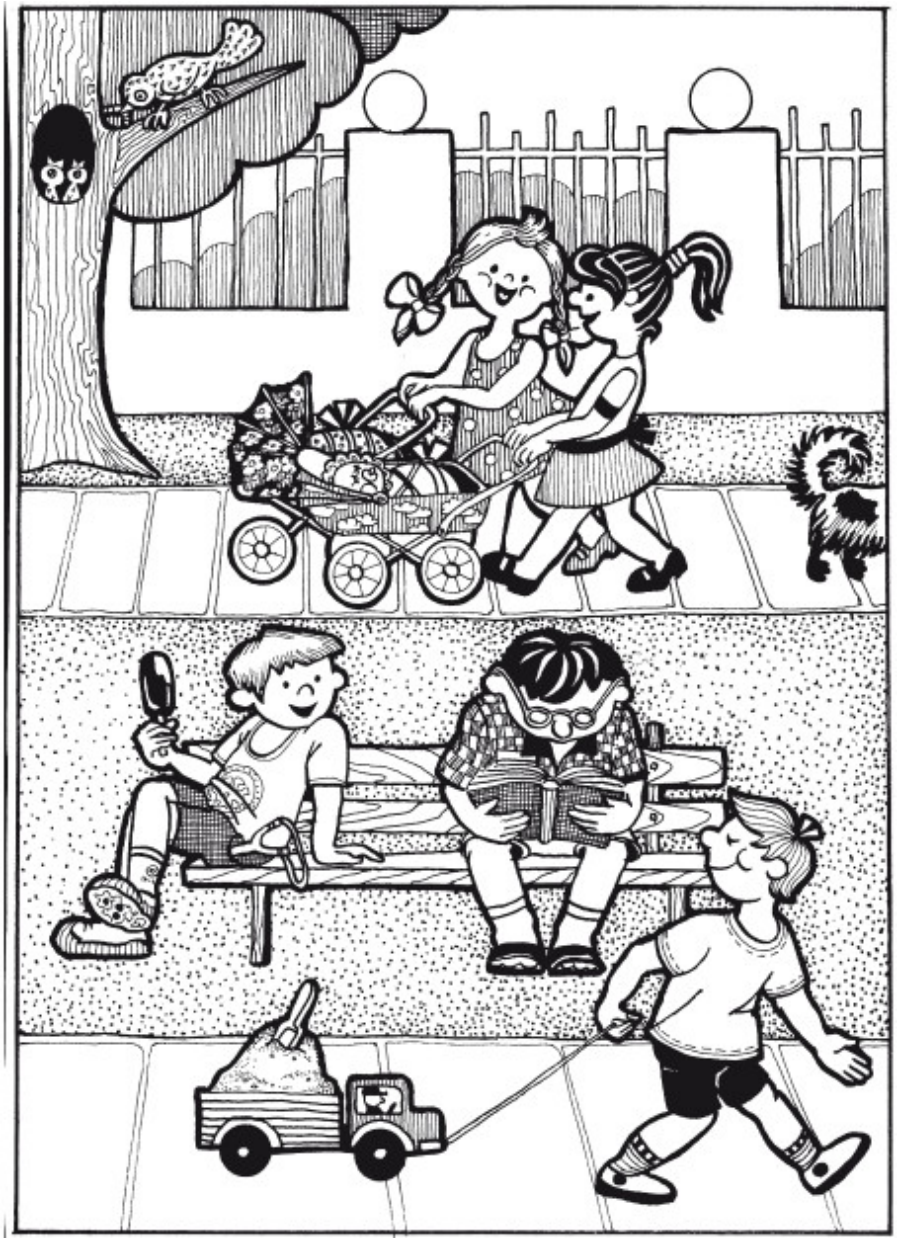
– Что требуется для жизни жирафу, кошке, золотой рыбке?

– Для чего нам нужны печки и плиты?

– Зачем нам книги?
– Что делают ножницами?
– Что (кто) может летать?
– Для чего нужны деньги?

Найди шесть отличий

Игра направлена на развитие зрительной памяти. Предложите ребенку внимательно посмотреть на рисунок 38 и постараться запомнить как можно больше деталей. После чего переверните страницу и дайте следующее задание: «Теперь посмотри на этот рисунок и определи, чем он отличается от предыдущего. Перечисли предметы, которых не хватает».



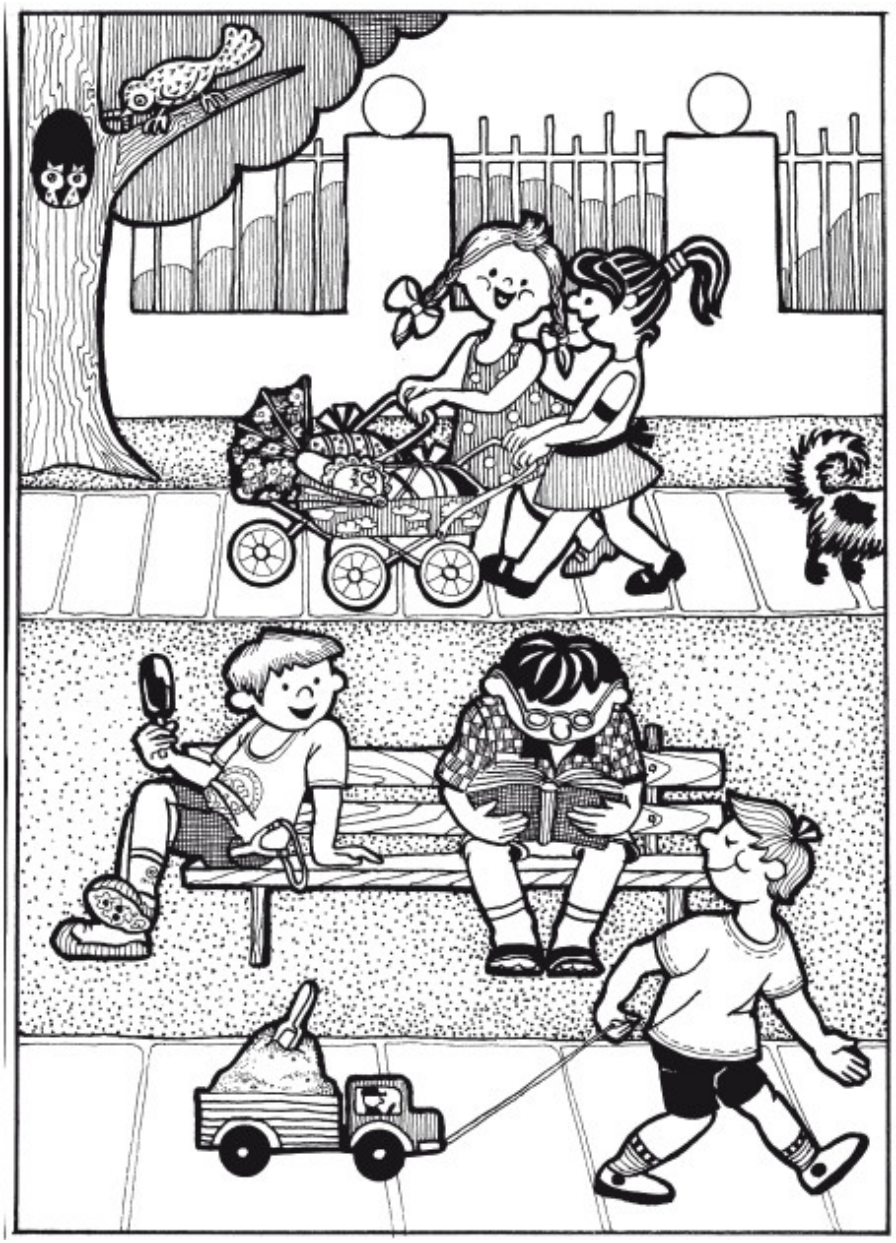


Рис. 38. Игра «Найди шесть отличий»

Ванная комната

Эта игра способствует развитию внимательности у ребенка. Предложите ребенку посмотреть на рисунок 39 и скажите ему: «А теперь внимательно посмотри на картинку. Здесь изображена ванная комната, в которой много разных предметов: легких и

тяжелых, гладких и шершавых, мокрых и сухих, теплых и холодных. Представь, что ты находишься в этой комнате и дотрагиваешься до каждого из предметов. После того как ты ощутишь их на ощупь, переверни страницу».

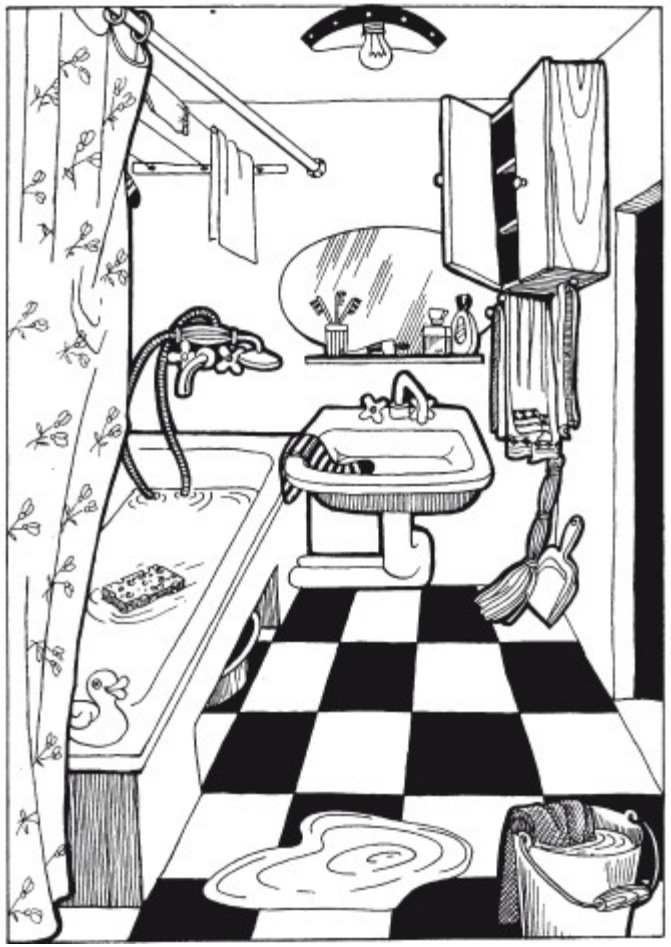


Рис. 39. Игра «Ванная комната»

«Посмотри теперь на этот рисунок и определи, чем он отличается от предыдущего. Что изменилось? Тебе легче будет ответить, если ты вспомнишь ощущения, которые у тебя возникали, когда ты «дотрагивался» до предметов на предыдущем рисунке». Ребенок должен найти 7 отличий.

Учимся запоминать

Для того чтобы легче запоминать слова по порядку, их можно представить себе как персонажей какой-то истории. Например, нужно запомнить следующие слова: верблюд, журнал, ветер, гвоздика, ночь, шляпа. Придумайте историю-фильм:

«По пустыне идет верблюд. Он находит красивый и интересный журнал и начинает его читать. Вдруг налетевший

ветер переворачивает страницу, а там нарисована большая красная гвоздика. Зачитавшись, верблюд не сразу замечает, как стемнело и наступила ночь. Верблюд ложится спать, во сне видит шляпу».

Попросите ребенка, чтобы он представлял себе в виде зрительных образов все, о чем вы говорите.

Для того чтобы ребенок вспомнил слова, предложите ему закрыть глаза и просмотреть этот фильм еще раз, стараясь представить его так ясно, как будто он видит это на самом деле. Слова вспомнятся сами собой в нужном порядке.

Попробуйте вместе с малышом запомнить таким же способом следующие слова: цирк, ракушка, фонтан, груша, принцесса.

Эта игра тренирует память и развивает образное мышление ребенка.

Портрет из овощей

Покажите ребенку портрет (рис. 40а), составленный из овощей, фруктов, злаков, растений, со словами: «Внимательно посмотри на него и перечисли, из каких овощей, фруктов, злаков и растений составлено лицо? Если не знаешь всех названий – нарисуй».

Рис. 40. Игра «Удивительные портреты»: а – первая часть задания

1. Глаза сделаны из…
2. Волосы – из…
3. Нос – из…

4. Губы – из…
5. Борода – из…
6. Уши – из…
7. Голова – из…

Теперь покажите ребенку три портрета, составленных из овощей, фруктов, злаков (рис. 40б). Чтобы ребенку было легче запомнить, можно предложить ему представить, что он сам складывает эти портреты. Его задача – назвать, из каких овощей, злаков и фруктов составлен каждый портрет.

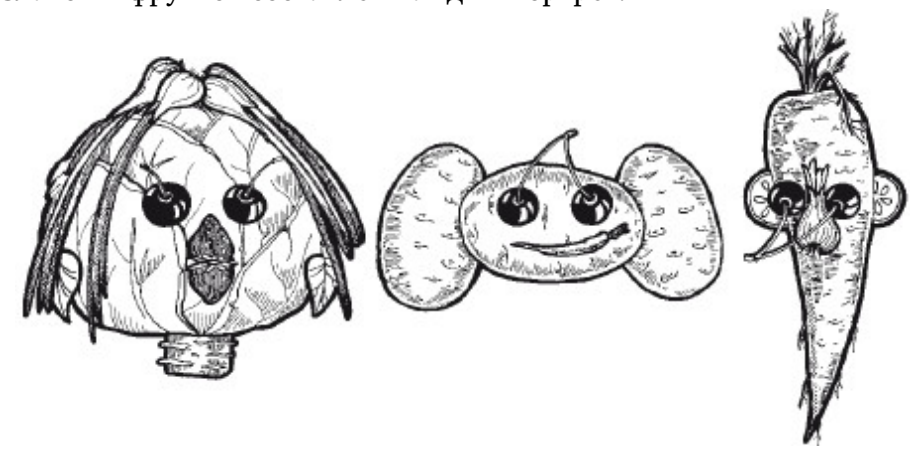


Рис. 40. Игра «Удивительные портреты» (продолжение): б – вторая часть задания

Разговор по телефону

Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площади стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена и попугай Кеша.

В другом доме жили Вовка, Заяц, Чебурашка и Мышки. Как-то раз кот Леопольд, крокодил Гена и попугай Кеша решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».

Светофор

Эта игра предполагает знание основ правил дорожного движения. Для игры вам понадобятся красные, желтые и зеленые круги, машины, фигурки детей. Игра состоит из нескольких этапов.

1. Один из играющих устанавливает определенные сигналы светофора (с помощью красных, желтых или зеленых кругов), расставляет машины и фигурки детей.

2. Второй проводит через перекресток машины (по проезжей

части) или фигурки детей (по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения.

3. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые сигналами светофоров и положением машин и пешеходов.

Тот из игроков, кто безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допустит меньше ошибок (наберет меньшее число штрафных очков), считается победителем.

Ассоциации

Игра для группы детей. Дети садятся в круг. Ведущий выходит на минуту за дверь, в комнате в это время загадывается один ребенок из присутствующих.

Приходит ведущий, его задача угадать, кого загадали. Для этого он задает вопросы, а все остальные отвечают на них. Вопросы должны быть ассоциативного характера: «А если бы этот человек был животным, то каким?», «А если бы этот человек был птицей, то какая бы это была птица?», «А дерево?», «А машина?» и т. п. Свои варианты ответов может предлагать и тот, кого загадали.

Сказка

Ребенку предлагается придумать сказку о человеке, опираясь на ассоциации, связанные со значением и звучанием имени.

Например, Марина – «морская»; сказка о девочке, которая живет в море. Сказку можно построить таким образом, чтобы неприятности и проблемы Марины в настоящем были у вымышленной девочки, которая живет в море, в прошлом. А то, что Марина ждет от будущего, чего она хочет, – у девочки в настоящем. Это упражнение способствует не только лучшему осознанию себя, но и развитию умения говорить о себе без стеснения, а также оценке своих лучших сторон и пониманию своих целей.

Ребенку предлагается нарисовать два рисунка. На первом рисунке он рисует себя в настоящем таким, какой он есть, на втором – таким, каким бы ему хотелось быть. Работа с рисунками строится на сравнении их особенностей. Желательно, чтобы второй рисунок был более ярким, чтобы ребенок использовал в нем больше цветов. По ходу ребенок может комментировать, что он рисует.

Для вас может быть полезной информация, которую вы получите, сравнивая рисунки. В психологии считается, что

различия между этими рисунками отражают самооценку ребенка. Так, первый рисунок – это реальное я, второй рисунок – идеальное я. Если в рисунках наблюдается совпадение между реальным и идеальным я, то, возможно, ребенок считает, что нет необходимости что-то в себе менять. Такие дети обычно характеризуются несколько завышенной самооценкой.

В рисунках других детей наблюдается расхождение между двумя я, но оно не очень большое. Обычно у таких детей самооценка адекватная.

Игры, формирующие у ребенка представление о времени

Часы

Эта игра учит ребенка пользоваться часами, понимать время.

К круглому листу фанеры или картона прикрепить циферблат (диаметр 150–200 мм). Циферблат отстоит от краев листка на 20 мм. На нем нанести цифры, обозначающие часы, а ближе к кромке разметить минуты. Сзади к циферблату приделать механизм от старых часов. Прикрепляя механизм, выпустить наружу оси для стрелок. Стрелки можно сделать из прочного картона, тонкой жести или другого подходящего материала. В них просверлить отверстия, чтобы стрелки сажались на ось с легким натягом. Помните, что часовая стрелка должна быть толстой и короткой, а минутная – тонкой и длинной. Часы можно сделать настольными, настенными, главное, чтобы они легко управлялись рукой малыша. После того как часы готовы, дайте их поподробнее рассмотреть своему малышу. Когда он познакомится с часами, можно приступить к игре.

Вопросы-задания

1. Как работают часы?
2. Какая стрелка крутится быстро, а какая медленно?
3. Что показывает большая стрелка?
4. В какую сторону крутятся стрелки на часах?
5. Который час? (Минутная стрелка должна находиться на 0 минут.)
6. Который час, когда часы показывают ровно 1, 2, 3… 12?
7. Который час, когда часы показывают ровно 1, 3, 5, 7, 9, 11?
8. Который час, когда часы показывают ровно 2, 4, 6, 8, 10, 12?
9. А теперь, устанавливая большую стрелку часов хаотично на разные цифры, поспрашивайте малыша: «Который час?». Это можно сделать для того, чтобы убедиться, что малыш выучил часы и отвечает правильно.

Бегут-бегут минутки

Задайте ребенку вопрос: «Сколько часов и сколько минут?» При этом можно изменять положение как большой, так и маленькой стрелки.

Вопросы на использование часов в повседневной жизни

1. Для чего нужны часы?
2. Какие часы есть у тебя дома?

Как подружиться с будильником

Для этого ребенку нужно ответить на некоторые вопросы.

1. Сколько раз минутная стрелка проходит над часовой?

2. Во сколько раз часовая стрелка идет медленнее минутной?

3. Как завести будильник, чтобы он зазвонил в 7 часов 30 минут, в 9 часов 25 минут и т. п.

Что ты знаешь о времени?

Инструкция ребенку: «Представь, что грабители похитили в городе все часы. Ни у кого часов не осталось. Попробуй ответить на следующие вопросы:

– как можно следить за ходом времени, пока в город не завезут новые часы;

– сколько способов определения времени ты можешь предложить?»

Тик-так

Для этого упражнения можно использовать предметы, связанные с понятием времени. Это, конечно же, часы.

Часы бывают разные: наручные, настенные, с кукушкой, солнечные, песочные. Их объединяет то, что все они отмеряют время.

1. Возьмите старые часы, которыми вы уже не пользуетесь, которые можно разобрать и посмотреть, как они устроены. Это будет интересно сделать вместе с ребенком.

Рассмотрите особенно внимательно стрелки часов: секундную, минутную, часовую. Обратите внимание на различие между ними: во внешнем виде, в скорости движения, в функциях. Можно предложить ребенку рассказать, какой характер у каждой из этих стрелок, о чем они говорят человеку и как звучал бы их голос.

2. Изобразите с ребенком часы. Пусть он покажет, как эти стрелки двигаются: секундная – очень быстро, минутная – чуть медленнее, часовая – еще медленнее.

3. Подберите картинки на которых изображены различные виды деятельности, характерные для разных частей суток.

Покажите их ребенку и спросите: «Когда это бывает?»

4. Среди различных видов деятельности, которые ежедневно повторяются в режиме дня ребенка, есть постоянные, имеющие место только в определенное время: приход в детский сад, зарядка, обед, послеобеденный сон и т. д.

Эта деятельность может использоваться для изучения времени суток. Вспомните с ребенком, когда он это делает, задавая следующие вопросы.

Когда тебя мама приводит в детский сад? Когда вы в детском саду спите? Когда тебя забирают из детского сада (школы)?

Когда ты спишь дома?

Другой вариант этого упражнения: ребенок должен последовательно описать все, что он делает утром, днем и вечером.

Предложите ребенку назвать пропущенное слово.

Например: «Мы завтракаем утром, а обедаем – …?»

Вопросы детям: Назови соседей утра. Назови соседей дня.

Назовите следующие части суток за утром.

Знакомство детей со временем, как мы уже поняли, начинается с вопроса «Когда?». Для закрепления представлений ребенка о времени можно использовать чтение отрывков из рассказов или стихотворений.

Знакомство с календарем

Прежде чем знакомить ребенка с календарным временем, нужно рассказать ему, как возник календарь.

Семидневная неделя как промежуточная единица измерения времени между сутками и месяцем возникла в Древнем Вавилоне. Ее возникновение было связано с суеверным почитанием числа «семь» – по числу видимых небесных тел (Меркурий, Венера, Марс, Юпитер, Сатурн, Луна, Солнце). В те времена дни недели так и определялись: понедельник – день Луны, вторник – Марса, среда – Меркурия, четверг – Юпитера, пятница – Венеры, суббота – Сатурна, воскресенье – Солнца.

Происхождение недели связывалось и с четырьмя фазами Луны: первая – от зарождения серпа до формы луны в виде полукруга; вторая – от полукруга до полного круга; третья – от круга вновь к форме полукруга; четвертая – от полукруга вновь к форме серпа.

На каждую из этих фаз падает приблизительно семь дней, что называлось у славян седмицей или неделей.

Каждый день недели по-разному называется на разных языках. В языках европейских народов сохранились названия дней недели, происходящие, в основном, от названий планет. На Руси еженедельный свободный праздничный день назывался «неделя» – день, когда «не делают», – отсюда произошло название «понедельник» – день, следующий после «недели»; среда – средний день; вторник, четверг, пятница названы были порядковыми номерами этих дней недели.

Суббота получила название от тех времен, когда этот день был у некоторых народов выходным (назывался «сабат», то есть «отдых»). В настоящее время слово «неделя» означает весь семидневный период.

Промежуток времени между двумя одинаковыми фазами Луны, от новолуния до новолуния, в древние времена определялся в тридцать дней. Так возникла единица измерения времени – лунный месяц.

Первоначально месяцы не имели названий, обозначались порядковыми номерами (год состоял из десяти месяцев). Затем первый месяц года (а год начинался с марта) стали называть «мартиус» в честь бога войны Марса, второй месяц – «априлис», что означало раскрытие почек на деревьях. Третий месяц был посвящен богине Мае, четвертый – богине Юноне. Так появились названия месяцев: март, апрель, май, июнь.

В VII в. до н. э. была проведена реформа римского календаря,

в году стало 12 месяцев, первый из них был январь в честь двуликого бога Януса, который мог одновременно созерцать прошедшее и предвидеть будущее. Число дней в месяцах колебалось от 28 до 31.

Если смена дня и ночи обусловливается вращением Земли вокруг своей оси, то смена времен года определяется вращением Земли вокруг Солнца. Год – это время полного оборота Земли вокруг Солнца, которое равно 365 суткам и 6 часам. Началом года условно считают 0 часов, 0 минут, 0 секунд 1 января. За четыре года составляются лишние сутки, их относят на 29 февраля в так называемые високосные годы.

Овладение знаниями о календарных эталонах предполагает умение ребенка измерять время, пользуясь общепринятыми приборами измерения времени.

Вопросы и задания:

Вспомните вместе с ребенком, какие существуют времена года – тоже своего рода изменения во времени. Каждое из них имеет свои особенности. Предложите ребенку назвать характерные особенности каждого времени года и месяцев, составляющих этот период.

Предложите ребенку нарисовать четыре времени года.

Рассмотрите с ребенком, что собой представляет календарь.

Вопросы для знакомства с календарем

1. Что такое календарь?
2. Какие бывают календари?
3. Сколько дней в неделе?
4. Сколько дней в месяце?
5. Сколько месяцев в году?
6. Какие бывают праздники зимой?
7. Какие бывают праздники летом?
8. Когда дети идут в школу?

Разберите с ребенком по календарю, какие дни недели каким праздникам соответствуют.

Для закрепления представлений ребенка о времени, временах года вы можете подобрать рассказы и стихи, а может быть, и выучить некоторые из них наизусть.